

วารสารวิจัยสังคมและปริทัศน์
ปีที่ 47 ฉบับที่ 2 (กรกฎาคม-ธันวาคม 2567): 271956

Journal of Social Research and Review
Volume 47 No.2 (July-December 2024): 271956
ISSN 3056-9508 (Online)



การระรานทางไซเบอร์: มุมมองของนักศึกษาผู้ถูกระรานและปฏิบัติการในการรับมือ

วัชรพงษ์ ศรีสุข , และปัทมนันท์ ปุณเสรีพิพัฒน์*

คณะสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร อำเภอเมืองพิษณุโลก จังหวัดพิษณุโลก 65000

*ผู้ประพันธ์บรรณกิจ, อีเมล: pattamananp@nu.ac.th

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาเรื่องการระรานทางไซเบอร์ (Cyberbullying) จากมุมมองของผู้ถูกระราน โดยมุ่งเน้นทำความเข้าใจถึงการมองประสบการณ์การถูกระรานทางไซเบอร์ ใช้แนวทางการวิจัยเชิงคุณภาพโดยเก็บรวบรวมข้อมูลจากการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่างที่เป็นนักศึกษาระดับปริญญาตรี จำนวน 6 คน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมองความหมายของการระรานผ่านประสบการณ์ที่สร้างความเจ็บปวดและทุกข์ใจให้กับตนเอง และมองว่าสาเหตุของการระรานเกิดจากความหึงหวง หมั่นไส้ และการสร้างความบันเทิงในกลุ่มผู้แกล้ง แพลตฟอร์มออนไลน์มีส่วนในการส่งเสริมให้เกิดการระรานทางไซเบอร์ ความสะดวกในการกระทำการ และในแง่ของพื้นที่ในเชิงจิตวิทยา การระรานทางไซเบอร์สร้างผลกระทบด้านจิตใจที่ทำให้เกิดผลกระทบทางด้านร่างกาย ด้านสังคม และการเรียน ส่วนวิธีการรับมือของผู้ถูกระรานประกอบด้วย การเพิกเฉย การรับมือไปที่ผู้ระราน การใช้เทคโนโลยี และการหาที่พึ่ง

คำสำคัญ: การระรานทางไซเบอร์, ไซเบอร์บูลลี่, การกลั่นแกล้งออนไลน์, การรังแกออนไลน์, การรับมือกับไซเบอร์บูลลี่

วันรับบทความ: 11 กรกฎาคม 2567, วันแก้ไขบทความ: 17 สิงหาคม 2567, วันตอบรับบทความ: 30 พฤศจิกายน 2567

Cyberbullying from the Point of View of Victims and Coping Practices

Watcharaphong Sresuk and Pattamanan Poonseripat*

Faculty of Social Sciences, Naresuan University, Mueang Phitsanulok District, Phitsanulok Province 65000, Thailand

*Corresponding author, pattamananp@nu.ac.th

Abstract

This study aims to investigate cyberbullying among university students from the perspective of victims. It seeks to understand how students perceive their experiences of online bullying, the causes and effects of cyberbullying, and how they cope with its harmful effects. It adopted a qualitative approach using semi-structured in-depth interview with 6 undergraduate students. The finding shows that victims construct the meaning of cyberbullying through the lens of their personal experiences of being bullied. The causes of cyberbullying as perceived by the victims are jealousy, hostility and the desire for entertainment among the bullies. Online platforms have been identified as contributors to cyberbullying, as they provide easy access to digital tools that facilitate and often encourage such behaviour. In terms of psychological impacts, cyberbullying caused the negative impact in mental health leading to physical, social, and academic consequences. To cope with cyberbullying of the victims, there are many different practices including ignoring the behavior, confronting the perpetrators using technological tools, and seeking support from others.

Keywords: Cyberbullying, Online bullying, Bullying, Coping practices, Coping strategies

Received: July 11, 2024, **Revised:** August 17, 2024, **Accepted:** November 30, 2024

1. บทนำ

ปัจจุบันอินเทอร์เน็ตและสื่อสังคมออนไลน์กลายเป็นสิ่งจำเป็นที่ขาดเสียไม่ได้ในการใช้ชีวิตประจำวัน เปรียบเสมือนเป็นปัจจัยที่ 5 ในการดำรงชีวิต กิจกรรมหรือกิจกรรมที่เคยเกิดขึ้นบนโลกกายภาพ ถูกย้ายไปดำเนินการบนโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการทำงาน การประชุม การค้าขาย การจ่ายค่าสินค้าและบริการ หรือแม้กระทั่งการทำพิธีกรรมทางความเชื่อ เช่น การเวียนเทียน ไหว้บรรพบุรุษ เป็นต้น

ในแง่หนึ่งเทคโนโลยีสารสนเทศช่วยให้เกิดพื้นที่ใหม่ ๆ ในการทำกิจกรรมดังกล่าวข้างต้น โดยที่ไม่จำเป็นต้องพบเห็นกันทางกายภาพ ซึ่งเป็นประโยชน์ในการเปิดโอกาสให้มีผู้เข้าร่วมได้มากขึ้น และลดข้อจำกัดด้านเวลาและสถานที่ แต่ในอีกแง่หนึ่ง อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศก็ส่งเสริมให้คนทำกิจกรรมที่ส่งผลกระทบต่อบุคคลอื่น หรือสร้างความรุนแรงได้เช่นกัน หนึ่งในปัญหาใหญ่ที่เกิดจากการใช้อินเทอร์เน็ตและเทคโนโลยีสารสนเทศไปในทางที่รุนแรงและสร้างผลกระทบทางลบ คือ การกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ หรือ Cyberbullying

ปรากฏการณ์การกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์เป็นปัญหาที่เกิดขึ้นทั่วโลก จากการสำรวจพฤติกรรมสุขภาพของเด็กในวัยเรียนในประเทศต่าง ๆ ทั่วโลก เมื่อต้นปี 2567 โดยองค์การอนามัยโลกพบว่า 15% หรือราว 1 ใน 6 ของวัยรุ่นมีประสบการณ์ถูกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ ผู้ชายถูกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์จำนวน 15% และวัยรุ่นผู้หญิง 16% ซึ่งตัวเลขนี้เพิ่มสูงขึ้นจากปี 2561 ที่วัยรุ่นผู้ชายรายงานว่าถูกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ 12% และวัยรุ่นผู้หญิง 13% (Bhatnagar, 2024) ในประเทศไทยพบว่ามีเยาวชนที่ตกเป็นเหยื่อของการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์จำนวนมากเช่นเดียวกัน โดยจากรายงานการวิเคราะห์ข้อมูลสถานการณ์เด็กกับภัยออนไลน์ ประจำปี 2562 ซึ่งสำรวจเยาวชนอายุ 6-18 ปี จำนวน 15,318 คน ทั่วประเทศ พบว่า ผู้ตอบแบบสอบถามกว่า 31.1% เคยถูกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ โดยเพศที่ถูกระทำความรุนแรงมากที่สุดคือกลุ่ม LGBTQ+ ที่รายงานว่าถูกระทำความรุนแรงกว่า 48.5% ผู้ตอบแบบสอบถามที่ถูกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ 40.4% ไม่ได้บอกใครเมื่อถูกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ (ศูนย์ข้อมูลและข่าวสืบสวนเพื่อสิทธิพลเมือง, 2563) ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงมองว่าปรากฏการณ์การกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์มีความน่าสนใจ ทั้งในแง่ของขนาดและปรากฏการณ์ ซึ่งมีผู้ตกเป็นเหยื่อของการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ค่อนข้างมาก รวมถึงความรุนแรงของผลกระทบที่สร้างความทุกข์ทั้งทางจิตใจ ร่างกาย และสังคม อาจเป็นเหตุให้ผู้ถูกระทำความรุนแรงทำอัตวินิบาตกรรมได้

แม้ว่าในแวดวงวิชาการประเทศไทยจะมีงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์เป็นจำนวนมาก ทั้งในมิติของนิยาม (กฤษฎา แสงเจริญทรัพย์ และ วินันท์กานต์ รุจิกศักดิ์, 2564) สาเหตุ (หทัยภัทร โอสุวรรณ, 2562; Songsiri, 2010) ผลกระทบ (สาลินี อารงเลาะห์พันธุ์ และคณะ, 2565) ทศนคติต่อการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ (Euajarusphan, 2021; Rungsakorn, 2011) มาตรการทางจิตวิทยาในการช่วยเหลือเหยื่อ (พิมพ์พลอย รุ่งแสง, 2560) และการรับมือกับการกระทำความรุนแรง (ณัฐกานต์ จันทศิริพุทธ, 2560; สุวิพร ไฉไลสถาพร อัจศรา ประเสริฐสิน และ แววดา เตชาทวิวรรณ, 2560) อย่างไรก็ตาม งานวิจัยในหัวข้อการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ที่มองจากมิติของผู้ถูกระทำความรุนแรง ซึ่งสะท้อนความคิดและความรู้สึกผ่านกระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพ ยังไม่พบมากนัก

การศึกษารุ่นนี้จึงมุ่งเน้นที่จะเพิ่มเติมงานวิจัยในส่วนนี้ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษามุมมองและทัศนคติของนักศึกษา ซึ่งเป็นเหยื่อที่มีต่อการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ ศึกษาบทบาทของแพลตฟอร์มออนไลน์ในการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ ตลอดจนศึกษาสาเหตุและผลกระทบจากการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์และปฏิบัติการในการรับมือกับปัญหาการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์

2. ทบทวนวรรณกรรม

การกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ในการศึกษานี้ แปรจากคำว่า Cyberbullying ซึ่งมีการใช้คำภาษาไทยที่แตกต่างกัน อาทิ การกลั่นแกล้งรังแกบนโลกออนไลน์ การกลั่นแกล้งออนไลน์ การรังแกออนไลน์ เป็นต้น โดยเนื้อหาส่วนนี้จะยึดคำถามที่ต้นฉบับได้ระบุไว้

2.1 แนวคิดเรื่องความหมายและประเภทของการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์

การให้คำนิยามการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ หรือ Cyberbullying ที่ชัดเจนและครอบคลุมเป็นเรื่องยาก เนื่องจาก การกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์เกิดขึ้นในหลากหลายรูปแบบและบนหลากหลายแพลตฟอร์มออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นโทรศัพท์มือถือ เกมออนไลน์ อีเมล กระทั่งสนทนา และอื่น ๆ (Kowalski, 2018; Belsey, 2005) ได้ให้นิยามการกระทำความรุนแรงทางโลกไซเบอร์อย่างเป็นทางการขึ้นเป็นครั้งแรก ว่าเป็นการที่บุคคลหรือกลุ่มใช้เทคโนโลยีการสื่อสารและสารสนเทศ เช่น อีเมล โทรศัพท์เคลื่อนที่ เพจเจอร์ ข้อความที่ส่งผ่านอินเทอร์เน็ต เว็บไซต์ เป็นต้น เพื่อสนับสนุนการทำร้ายผู้อื่นโดยเจตนาและต่อเนื่อง

ปัจจุบันการให้ความหมายของการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ หรือ Cyberbullying ที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย คือนิยามของ Smith et al. (2008) ซึ่งอธิบายว่าเป็นการกระทำความรุนแรงโดยเจตนาของกลุ่มหรือบุคคล ผ่านอุปกรณ์อิเล็กทรอนิกส์เป็นการกระทำที่ต่อเนื่องและกินระยะเวลา โดยที่เหยื่อไม่สามารถที่จะปกป้องตัวเองได้

ในบริบทของประเทศไทย ราชบัณฑิตยสภาได้บัญญัติศัพท์ภาษาไทยสำหรับคำ Cyberbully ว่า เป็นการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ หมายถึง การกลั่นแกล้ง การให้ร้าย การด่าว่า การข่มเหง หรือการรังแกผู้อื่นทางสื่อสังคมต่าง ๆ เช่น เฟซบุ๊ก ทวิตเตอร์ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2562) นอกจากนี้ ฤกษ์ญา แสงเจริญทรัพย์ และ วินันท์กานต์ ฤกษ์ภักดี (2564) ให้ความเห็นว่าการบัญญัติศัพท์ Cyberbullying ว่าเป็นการกลั่นแกล้งผู้อื่นทางไซเบอร์ น่าจะทำได้ความหมายที่ครอบคลุมและสอดคล้องกับลักษณะและผลของพฤติกรรมที่เกิดขึ้น โดยอิงตามความหมายของคำว่ากลั่น ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2555 ว่าเป็นการทำให้เดือดร้อนรำคาญ จงใจทำ พูด หรือแสดงอาการอย่างใดอย่างหนึ่งเพื่อทำให้เขาเสียหาย อาย เดือดร้อน ขัดข้อง หรือเข้าใจผิด ทั้งนี้จะเน้นที่ผลของการกระทำเป็นหลัก ว่าสร้างความเดือดร้อนรำคาญให้กับผู้ถูกกระทำหรือไม่ โดยไม่จำกัดรูปแบบว่าต้องเป็นการให้ร้าย ด่าว่า ข่มเหง รังแกเท่านั้น จากการพิจารณาความหมายของ Cyberbullying ทั้งในบริบทสากลและในบริบทของประเทศไทย ผู้วิจัยให้นิยามการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ หรือ Cyberbullying ในงานวิจัยนี้ว่าเป็นการกระทำที่มีวัตถุประสงค์เพื่อทำร้ายจิตใจบุคคลอื่นโดยเจตนา เป็นการกระทำที่ต่อเนื่อง สร้างความเดือดร้อน เสียหาย และความทุกข์ใจให้กับผู้ถูกกระทำ

การกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์เกิดขึ้นได้ในหลายลักษณะ ซึ่ง Kibe et al. (2022) ได้ให้รายละเอียด ประกอบด้วย การประจาน (Shaming) ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความอับอายและความเสียหายต่อบุคคลอื่นโดยเจตนา โดยการใช้ถ้อยคำในเชิงลบ ไม่ว่าจะเป็นการโพสต์ด่าทอ ล้อเลียน ใส่ร้าย ชูทำร้าย พูดจาใส่ร้าย เยียดเพศสภาพและความเป็นชาติพันธุ์ ทำให้ผู้ถูกกระทำได้รับความอับอาย นอกจากนี้ ยังรวมถึงการนำเรื่องที่ควรปกปิด ภาพ และวิดีโอส่วนตัวไปเผยแพร่ต่อสาธารณะ ซึ่งนอกจากจะทำให้ผู้ถูกกระทำเกิดความทุกข์ใจจากการถูกเปิดเผยในเรื่องที่ตนเองไม่อยากจะให้ใครรู้แล้ว ยังทำให้เหยื่อทุกข์ทรมานใจจากการที่มีผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ตคนอื่น มาแสดงความคิดเห็นในทางเสียหายต่อภาพและคลิวิดิโอประจานนั้น ลักษณะถัดมาเป็นการแอบอ้างตัวตนของผู้อื่น (Impersonation) การกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ในลักษณะนี้ ผู้กระทำลวงรู้ถึงรหัสผ่านแอปพลิเคชัน สื่อสังคมออนไลน์ของเหยื่อไม่ว่าโดยวิธีใดก็ตาม เช่น การให้เพื่อนเป็นผู้สมัครสื่อสังคมออนไลน์ให้ หรือเหยื่อลงชื่อเข้าสื่อสังคมออนไลน์ทั้งไว้ในเครื่องคอมพิวเตอร์สาธารณะโดยไม่ล็อกชื่อออก การแอบอ้างตัวตนของผู้อื่นในอีกลักษณะหนึ่งคือการที่ผู้กระทำใช้รูปและชื่อของเหยื่อตั้งบัญชีผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ปลอมขึ้นมาและแอบอ้างเป็นเหยื่อ ผู้กระทำใช้รหัสผ่านที่ได้มาหรือบัญชีผู้ใช้ปลอมสวมรอยใช้เฟซบุ๊กหรืออีเมล โพสต์ข้อความหาบคาย ให้ร้ายบุคคลอื่น โพสต์รูปอนาจาร คลิวิดิโอลามกหรือสร้างความเสียหายในรูปแบบอื่น โดยที่เจ้าของบัญชีผู้ใช้ไม่รู้ตัว นอกจากนี้ ยังอาจใช้รหัสผ่านของเหยื่อหลอกวงให้ผู้อื่นเสียหายหรือกระทำความผิดทางกฎหมายในรูปแบบอื่น ๆ ได้ด้วย

การกระทำความรุนแรงในรูปแบบของการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลและข้อมูลทางเพศ (Exposure and outing) เพื่อสร้างความเจ็บช้ำน้ำใจ การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคล หรือ Exposure เป็นการเปิดเผยข้อมูลเกี่ยวกับเหยื่อ โดยที่เหยื่อไม่ได้ให้ความยินยอมหรือรับรู้ เช่น การให้ข้อมูลเกี่ยวกับที่อยู่ เบอร์ติดต่อของเหยื่อบนอินเทอร์เน็ต หรือข้อมูลส่วนบุคคลอื่น ๆ เช่น ข้อมูลด้านสุขภาพ ส่วนการเปิดเผยข้อมูลทางเพศ หรือ Outing มีลักษณะคล้ายกับ Exposure โดยเป็นการเปิดเผยข้อมูลเรื่องเพศสภาพของเหยื่อ (Sexual orientation) เหยื่อของการ Outing มักเป็นกลุ่ม LGBTQ ที่ต้องการปกปิดเรื่องเพศสภาพของตน นอกจากการเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลแล้ว ผู้กระทำความรุนแรงอาจใช้การแบล็คเมล (Blackmail) โดยผู้กระทำข่มขู่เหยื่อว่าจะเผยแพร่ข้อมูลที่นำอับอายเกี่ยวกับเหยื่อถ้าเหยื่อไม่ปฏิบัติตามที่ผู้กระทำต้องการ การแบล็คเมลในอีกรูปแบบหนึ่งเรียกว่า Sextortion หรือการข่มขู่กรโชกทางเพศ เป็นการข่มขู่ว่าจะเปิดภาพหรือวิดีโอลับของเหยื่อ เพื่อให้เหยื่อทำตามความต้องการของผู้กระทำ ซึ่งการข่มขู่กรโชกในการแบล็คเมลนั้นอาจเรียกร้อยเงิน ภาพ หรือวิดีโอลับเพิ่มเติม หรือเรียกร้อยสิ่งมีค่าอื่น ๆ ของเหยื่อ

การสะกดรอยตามบนโลกออนไลน์ (Cyberstalking) เป็นอีกลักษณะหนึ่งของการกระทำความรุนแรงทางไซเบอร์ เป็นการใช้เทคโนโลยีเพื่อคุกคามหรือตามรังควานเหยื่อ โดยส่งข้อความ รูปภาพที่มีเนื้อหาไม่เหมาะสม หรือเป็นการรบกวน ทำให้เหยื่อรู้สึกเป็นทุกข์และมีความกังวล Cyberstalking มีลักษณะสำคัญคือผู้กระทำจะสื่อสารกับเหยื่ออย่างต่อเนื่อง แม้เหยื่อจะปฏิเสธไม่รับฟัง และไม่สื่อสารใด ๆ กับผู้กระทำ การกระทำความรุนแรงในลักษณะถัดมามีความเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์รักโรแมนติก

คือ การหลอกให้รัก (Catfishing) ผู้กระทำจะให้ข้อมูลที่เท็จเกินจริงเกี่ยวกับตัวเองในการหาคู่ออนไลน์ เช่น ผู้กระทำสร้างบัญชีผู้ใช้ปลอมในเฟซบุ๊ก และติดสนิทกับเหยื่อ โดยหลอกลวงเรื่องอายุ เพศ และรูปร่างหน้าตา ซึ่งเมื่อเหยื่อได้พบตัวจริงของผู้กระทำ ถึงจะรู้ว่าตนเองถูกหลอกลวง นอกจากนี้ ยังพบกรณีว่าผู้ที่มีความสัมพันธ์รักกันมาก่อน เมื่อเลิกร้างกันไปเกิดการระรานด้วยการโพสต์ต่ออาจารย์แค้น (Revenge porn) ซึ่งเป็นการเผยแพร่ภาพ หรือวิดีโออาจารย์ของคู่รักเก่าทางอินเทอร์เน็ต โดยที่เหยื่อไม่ยินยอมหรือไม่รู้ เพื่อเป็นการแก้แค้นเนื่องจากการจบความสัมพันธ์

ในพื้นที่กระดานสนทนาสาธารณะอาจเกิดการระรานในลักษณะของการก่อแค้นและการปะทะคารม (Trolling and flaming) การก่อแค้น หรือ Trolling เป็นการที่บุคคลพยายามจะยั่วให้บุคคลอื่นโต้กลับด้วยการให้คอมเมนต์ที่สร้างความขุ่นเคืองใจในโลกออนไลน์ ขณะที่การปะทะคารม หรือ Flaming เป็นการโพสต์ข้อความดูหมิ่น คำหยาบคาย และการดูถูกเหยียดหยาม ซึ่งเกิดขึ้นหลังจากมีการอภิปรายในประเด็นใดประเด็นหนึ่งบนอินเทอร์เน็ต สงครามการแจ้งเตือน (Warning wars) เป็นอีกรูปแบบหนึ่งของการระรานทางไซเบอร์บนพื้นที่กระดานสนทนาสาธารณะ ผู้ระรานจะแจ้งไปยังผู้ดูแลสื่อสังคมออนไลน์ว่าเหยื่อกระทำผิดกฎการใช้งาน ทั้งที่ไม่เป็นความจริง เพื่อให้เหยื่อไม่สามารถใช้งานบัญชีผู้ใช้ได้ชั่วคราว หรือถูกปิดบัญชีผู้ใช้ นอกจากนี้ ผู้ระรานอาจใช้วิธีการโดดเดี่ยว (Exclusion) เพื่อระรานทางไซเบอร์ได้เช่นกัน โดยจะเกิดขึ้นเมื่อเหยื่อถูกกลุ่มสังคมออนไลน์ที่ตัวเองเป็นสมาชิกโดดเดี่ยว ไม่สนทนา ไม่มีปฏิสัมพันธ์ โดนปิดกั้นการเข้าถึง หรือขับออกจากกลุ่ม โดยที่เหยื่อไม่เต็มใจ

ในบริบทของประเทศไทย สุวิพร ไฉไลสถาพร อัจตรา ประเสริฐสิน และ แหวตา เตชาทวีวรรณ (2560) พบว่าลักษณะของการระรานทางไซเบอร์ที่เกิดขึ้นอย่างแพร่หลายมีอยู่ 3 ลักษณะด้วยกัน คือ การใช้ถ้อยคำรุนแรง หยาบคาย เพื่อสร้างความเสียหาย ความทุกข์ใจแก่เหยื่อ รวมทั้งก่อให้เกิดความเข้าใจผิดกับผู้ถูกระราน ซึ่งตรงกับการระรานทางไซเบอร์ด้วยการประจาน (Shaming) ลักษณะที่สองเป็นการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของเหยื่อ (Exposure and outing) ซึ่งเป็นการละเมิดความเป็นส่วนตัว รวมถึงสิทธิส่วนบุคคล สร้างความอับอาย และความเจ็บปวดทรมานใจให้กับผู้ถูกระราน ลักษณะสุดท้ายเป็นการแอบอ้างสวมรอยผู้อื่น (Impersonation) เพื่อหลอกลวงผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต ความเสียหายที่เกิดขึ้นนอกจากจะทำให้ผู้ถูกแอบอ้างสูญเสียชื่อเสียงและความน่าเชื่อถือแล้ว ผู้ที่ถูกหลอกลวงยังอาจสูญเสียทรัพย์สิน รวมถึงส่งผลกระทบต่อผู้ถูกแอบอ้างและผู้ถูกหลอกลวง

2.2 ลักษณะและปัจจัยที่ส่งเสริมให้เกิดการระรานทางไซเบอร์

ลักษณะของโลกออนไลน์ที่มีความแตกต่างจากพื้นที่ทางกายภาพเป็นอย่างมาก เป็นปัจจัยสำคัญที่ทำให้การระรานทางไซเบอร์มีความแตกต่างจากการกลั่นแกล้งในโลกความเป็นจริง ทั้งในมิติของความสะดวกในการกระทำการ ลักษณะของการกระทำการ การรับรู้มิติของพื้นที่ในเชิงจิตวิทยาที่ผู้ใช้งานทำความเข้าใจพื้นที่เสมือนจริงนี้ รวมถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นกับผู้ระรานและผู้ถูกระราน ซึ่งสามารถสรุปรายละเอียดได้ดังนี้ (ชินดนัย ศิริสมฤทัย, 2560; Berson & Ferron, 2002; ปองกมล สุรัตน์, 2561)

ความก้าวหน้าของเทคโนโลยีได้อำนวยความสะดวกให้ผู้ใช้งานอินเทอร์เน็ต โดยเฉพาะกลุ่มที่ใช้พื้นที่สื่อสังคมออนไลน์ ทำร้ายผู้อื่น สามารถกระทำการระรานได้อย่างสะดวกง่ายดาย โดยกระทำจากที่ไหนก็ได้และเวลาใดก็ได้เมื่อผู้กระทำรู้สึกต้องการ นอกจากนี้ลักษณะของข้อมูลบนอินเทอร์เน็ตที่สามารถทำซ้ำและแชร์ได้ภายในระยะเวลาอันสั้น ทำให้ข้อมูลใด ๆ ก็ตามเมื่ออยู่บนอินเทอร์เน็ตแล้ว สามารถแพร่กระจายไปยังผู้ใช้งานทั้งหลายได้ภายในเวลาอันรวดเร็ว ข้อมูลที่เป็นการระรานนั้นจะสร้างการรับรู้ไปในวงกว้าง ทั้งกลุ่มคนที่เป็นเครือข่ายทางสังคมของผู้ระราน ผู้ถูกระราน รวมถึงคนที่ไม่ได้รู้จักหรือเป็นเครือข่ายสังคมกับผู้ระรานและเหยื่อ ด้วยเหตุนี้การที่ผู้คนมากมายสามารถเห็นโพสต์การระรานทางไซเบอร์ได้จากการโพสต์ครั้งเดียวและภายในระยะเวลาอันสั้น ทำให้สร้างความเจ็บปวดและผลกระทบทางใจกับผู้ถูกระรานได้มาก เพราะข้อมูลที่เสียหายเป็นที่รู้กันไปแล้ว

พื้นที่อินเทอร์เน็ตส่งเสริมความเป็นนิรนามของผู้ใช้งาน กล่าวคือ ผู้ใช้งานไม่ต้องเปิดเผยชื่อ หรือตัวตนจริง ๆ หรืออาจใช้ชื่อปลอม รูปปลอม สร้างตัวตนในรูปแบบใดก็ได้ที่ต้องการ ความเป็นนิรนามนี้ทำให้ผู้ระรานมีความรู้สึกเป็นอิสระจากแรงกดดันของสังคมและบุคคลรอบข้าง รวมถึงเป็นอิสระจากจิตสำนึก จริยธรรมที่สังคมคาดหวัง เพราะเชื่อมั่นว่าจะไม่มี

ใครล่วงรู้การกระทำของตนเองบนโลกออนไลน์ และไม่สามารถตรวจสอบอัตลักษณ์ของผู้กระทำการได้สะดวกและรวดเร็ว
เฉกเช่นการกระทำในโลกความเป็นจริง การเป็นนิรนามและไร้ตัวตนของผู้ใช้งานนี้เป็นปัจจัยส่งเสริมให้เกิดการ ระบาย
ทางไซเบอร์ให้เกิดขึ้นบ่อยครั้งและต่อเนื่อง

ความง่ายและความสะดวกในการระบายทางไซเบอร์ รวมถึงความเป็นนิรนามที่ทำให้ไม่สามารถหาตัวผู้กระทำผิดได้ ทำให้
ผู้ถูกระทำเกิดความเสี่ยงในการตกเป็นเหยื่อที่ไร้ขีดจำกัด กล่าวคือ ผู้ระบายสามารถกระทำการกลั่นแกล้งเหยื่อ
ได้ตลอดเวลาและในทุกสถานที่ ไม่จำเป็นต้องเจอหน้าหรืออยู่ในสถานที่เดียวกันเท่านั้นจึงจะ ระบายได้ อย่างในกรณี
ของการกลั่นแกล้งในทางกายภาพ ขณะทุกครั้งที่ถูกกระหน่ำเชื่อมต่ออินเทอร์เน็ต ก็จะสามารถประสบพบเจอกับการระบาย
ที่ถูกโพสต์ทิ้งไว้ตลอดเวลา การเชื่อมต่อบนโลกออนไลน์ 24 ชั่วโมงในลักษณะนี้ กลายเป็นความเสี่ยงของผู้ถูกระทำที่จะตก
เป็นเหยื่อได้ตลอดเวลาและไร้ขีดจำกัด

การติดต่อสื่อสารผ่านอินเทอร์เน็ตอาจสร้างโลกเสมือนจริงที่แตกต่างจากความเป็นจริงของผู้ใช้งาน จนผู้ใช้งาน
บางคนเกิดจินตนาการที่หลุดพ้นออกจากกรอบรูปแบบเดิม ๆ ของประสบการณ์ที่ตนเองเคยมีหรืออัตลักษณ์ที่เคยเป็น ทำให้
เกิดการเปลี่ยนแปลงการรับรู้ และความเข้าใจเกี่ยวกับโลกความเป็นจริง เช่น ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องพื้นที่ออนไลน์-ออฟไลน์
ในมิติทางจิตวิทยา (Altered perception) ที่มองเรื่องความใกล้-ไกล ความเป็นส่วนตัวและพื้นที่สาธารณะที่แตกต่าง
จากความเข้าใจเดิมในโลกทางกายภาพ นอกจากนี้ การสื่อสารผ่านการพิมพ์ข้อความเป็นหลักทำให้ผู้สื่อสารไม่เห็นหน้า ไม่ได้
ยินน้ำเสียง รวมถึงจับอารมณ์ความรู้สึกของคู่สนทนาได้ยาก เป็นอีกมิติหนึ่งของพื้นที่ออนไลน์-ออฟไลน์ที่ส่งผลทางจิตวิทยา ทำ
ให้ลดความยับยั้งชั่งใจในการสื่อสารที่เป็นการคุกคาม มีความรุนแรง และเป็นการระบายผู้อื่น

2.3 สาเหตุและผลกระทบของการระบายทางไซเบอร์

จากการวิเคราะห์ของ ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ฉันทยากร ตุดแก้ว (2560) พบว่า สาเหตุที่ทำให้ผู้กระทำการระบายผู้อื่นบน
โลกออนไลน์ น่าจะมาจากปัจจัยดังต่อไปนี้ (1) การรับรู้และซึมซับเรื่องความรุนแรงมาจากเหตุการณ์ภายในครอบครัว ทั้งที่
ผู้กระทำเป็นเหยื่อจากความรุนแรงในครอบครัว หรือเป็นผู้เห็นเหตุการณ์อยู่เป็นประจำ ทำให้ผู้ทำการระบายทางไซเบอร์
มีทัศนคติว่าการใช้หรือมีพฤติกรรมที่รุนแรงเป็นเรื่องปกติธรรมดา เช่น การกระทำความรุนแรงต่อร่างกายและจิตใจ การด่าทอ
ใช้คำหยาบคาย (2) การมีประสบการณ์ถูกระบายมาก่อน คนที่ขอระบายผู้อื่น หลายคนเคยถูกระบายมาก่อน ทั้งจากเพื่อน
หรือสมาชิกครอบครัวคนอื่น เหยื่อที่ถูกระบายมาก่อนเหล่านี้รู้สึกที่ต้องระบายความโกรธ และความเจ็บเข้าใจที่ตนได้รับส่ง
ต่อไปให้ผู้อื่น ด้วยการระบายคนอื่นเช่นกัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้ที่เผชิญประสบการณ์เลวร้ายในวัยเด็ก มีแนวโน้มว่าเมื่อเติบโต
ขึ้นผู้ถูกระทำในวัยเด็กเหล่านี้ จะกลายเป็นผู้กระทำที่ระบายความโกรธกับผู้อื่น (3) ความรู้สึกโดดเดี่ยว และรู้สึกไม่ได้รับ
การให้ความความสำคัญ จึงนำไปสู่การระบายผู้อื่น เพื่อเรียกร้องความสนใจ โดยคิดว่าการเป็นอันธพาลจะทำให้พวกเขาได้รับ
ความสนใจ ขณะเดียวกันก็ทำให้รู้สึกมีอำนาจมากขึ้นด้วย (4) ความพึงพอใจในตนเองต่ำ หากบุคคลรู้สึกที่ตนเองไม่ดีพอ บุคคล
นั้นอาจมองหาวิธีการทำให้ตนเองรู้สึกที่ดีกว่าคนอื่น อยู่เหนือคนอื่นด้วยการรังแกให้เหยื่อตกอยู่ใต้อำนาจของตน (5) มุมมอง
ที่ถือว่าตนเองสำคัญ บุคคลที่ขอระบายผู้อื่น มักมีความหยิ่งผยองในตนเองและไม่ชอบที่มีคนมาทำทนาย หรือชี้ให้เห็นว่าตนเอง
ทำผิด การระบายผู้อื่นจึงเป็นผลมาจากความต้องการที่จะแสดงตนว่าตนเองทำถูกและผู้ที่ทำทนายอำนาจต้องได้รับการลงโทษ

ทวิศักดิ์ สิริรัตน์เรชา (2565) ได้สรุปผลกระทบที่มีต่อผู้ถูกระบายทางไซเบอร์ โดยแยกเป็นผลกระทบด้านต่าง ๆ ดังนี้
(1) ทางร่างกาย ทำให้มีผลต่อสุขภาพ เช่น ปวดศีรษะ ปวดท้อง มวนท้อง จากความเครียด เหน็ดเหนื่อยจากการอดนอน
อ่อนเพลีย สุขภาพไม่แข็งแรงจากความทุกข์ใจ (2) ทางจิตใจ อาจทำให้หงุดหงิด โมโห ผู้ถูกระทำรู้สึกอับอาย ละอายใจ
สูญเสียความสนใจในสิ่งที่เคยชอบ รู้สึกโดนดูถูก โดนคนอื่นหัวเราะเยาะ รู้สึกไร้ค่า ความรู้สึกเป็นทุกข์ และอับอาย เหมือน
โดนคนรอบข้างหัวเราะเยาะ เป็นสิ่งที่ปิดกั้นเหยื่อ ทำให้ผู้ถูกระทำไม่กล้าบอกเล่าสิ่งที่เกิดขึ้นกับตัวเอง ไม่บอกเล่าความทุกข์
ที่ประสบพบเจอ ไม่ร้องขอความช่วยเหลือ และไม่หาทางแก้ไขปัญหาที่เหมาะสม ทำให้เกิดผลกระทบที่รุนแรงตามมาได้อีก เช่น
วิตกกังวล ซึมเศร้า มีพฤติกรรมก้าวร้าวรุนแรง และอาจมีความพยายามฆ่าตัวตาย (3) ทางสังคมและการเรียน ทำให้เกิดปัญหา

ความสัมพันธ์กับเพื่อนและคนในครอบครัว ผู้ถูกระงับจะแยกตัว ผลการเรียนถดถอย ขาดเรียนบ่อย ออกจากโรงเรียนกลางคัน เพราะไม่อยากไปเจอผู้ระงับ หรือสังคมที่รับรู้เรื่องราวการระงับที่เกิดขึ้นในสื่อสังคมออนไลน์

2.4 การรับมือของผู้ถูกระงับทางโซเชียล

Machackova et al. (2013) ได้สรุปรูปแบบของการรับมือกับการระงับทางโซเชียลไว้ 4 ประการ ประกอบด้วย (1) การรับมือที่มุ่งไปที่ผู้ระงับ เช่น การแก้แค้นด้วยการระงับผู้กระทำกลับ การติดต่อเจรจาเพื่อหาทางออกร่วมกัน (2) การเพิกเฉย ไม่สนใจผู้ระงับ เช่น ไม่ทำอะไรเลย การจงใจเพิกเฉยต่อการระงับที่เกิดขึ้น การหลีกเลี่ยงปฏิกิริยาจากกลุ่มผู้ระงับ การคิดใหม่เกี่ยวกับการระงับ เช่น มองว่าเป็นเรื่องธรรมดาที่ต้องทนเอา และควบคุมบังคับอารมณ์ของผู้ถูกระงับ ในลักษณะต่าง ๆ (3) การหาที่พึ่ง โดยแบ่งเป็นที่พึ่งที่ให้การช่วยเหลือ กับที่พึ่งทางอารมณ์ เช่น ขอความช่วยเหลือจากผู้ใหญ่ ครู เพื่อน สถาบัน หรือหน่วยงาน และ (4) การใช้เทคโนโลยี เช่น การรายงานการโดนระงับเพื่อให้ผู้ดูแลเว็บไซต์จัดการปิดกั้นการเข้าถึง (Block) ของผู้ระงับ

เยาวชนไทยมีแนวทางในการรับมือกับการระงับทางโซเชียลในลักษณะที่คล้ายคลึงกันกับที่ Machackova et al. (2013) ได้เสนอไว้ โดยสุวิพร ไฉไลสถาพร อัจฉรา ประเสริฐสิน และ แววดา เตชาทวิวรรณ (2560) พบว่ามีแนวทางหลัก ๆ อยู่ 5 แนวทาง แนวทางแรก เป็นการเผชิญหน้าด้วยการเจรจาหรือการตอบโต้ ซึ่งเป็นแนวทางเดียวกันกับการรับมือที่มุ่งไปที่ผู้ระงับ ทั้งนี้เห็นว่าป็นวิธีการรับมือที่ไม่ประสบความสำเร็จและผู้ให้ข้อมูลไม่แนะนำให้ใช้ในการรับมือ แนวทางที่สองคือการดำเนินการด้านเทคนิคหรือการใช้เทคโนโลยี รวมไปถึงการขอความช่วยเหลือจากเจ้าหน้าที่แอดมินและตำรวจด้านไอที แนวทางที่สาม คือ การหลีกเลี่ยง เพิกเฉย ทำให้ผู้ถูกระงับตกเป็นเป้าของการระงับน้อยลง แนวทางที่สี่ คือ การที่ผู้ถูกระงับเบี่ยงเบนความสนใจจากการตกเป็นเหยื่อไปทุ่มเทให้กับสิ่งอื่น เช่น การเรียน หรือการวางแผนการทำงานในอนาคตแทน ซึ่งหากเปรียบเทียบกับข้อเสนอของ Machackova et al. (2013) จะจัดอยู่ในกลุ่มเดียวกันกับการเพิกเฉย และแนวทางสุดท้าย คือ การแสวงหาแรงสนับสนุนทางสังคมหรือการหาที่พึ่ง ซึ่งส่วนใหญ่เป็นการได้รับกำลังใจจากสมาชิกในครอบครัวและเพื่อนสนิท

3. วิธีการศึกษา

ผู้วิจัยใช้วิธีการวิจัยเชิงคุณภาพด้วยการสัมภาษณ์เชิงลึกกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักศึกษาในมหาวิทยาลัยในชั้นปีต่าง ๆ จำนวน 6 คน เนื่องจากการบอกเล่าประสบการณ์การตกเป็นเหยื่อของการระงับทางโซเชียลเป็นเรื่องละเอียดอ่อน ผู้วิจัยจึงให้ความสำคัญกับสิทธิของผู้ให้สัมภาษณ์ในการขอสัมภาษณ์ โดยผู้วิจัยได้ชี้แจงรายละเอียดของการวิจัยและส่งแบบคำถามให้กับผู้ถูกสัมภาษณ์พิจารณา ก่อน และผู้วิจัยขอความยินยอมในการเข้าร่วมวิจัยทางวาจาจากกลุ่มตัวอย่างก่อนดำเนินการ ให้สิทธิผู้เข้าร่วมวิจัยให้ถอนตัวได้ทันทีหากรู้สึกไม่สบายใจในระหว่างการทำสัมภาษณ์ รวมทั้งผู้วิจัยขออนุญาตกลุ่มตัวอย่างในการบันทึกเสียงและใช้นามสมมติ เพื่อไม่ให้สามารถระบุตัวตนของผู้ให้สัมภาษณ์ได้

การคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้การสุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive sampling) เฉพาะผู้ที่เคยมีประสบการณ์โดนระงับทางโซเชียลจากเพื่อนและคนรอบตัว โดยไม่จำกัดว่าเหตุการณ์นั้นจะต้องเกิดขึ้นในระดับชั้นอุดมศึกษาเท่านั้น นอกจากนี้ ผู้วิจัยได้ขอให้ผู้ให้ข้อมูลช่วยแนะนำกลุ่มตัวอย่างคนอื่นเพื่อให้ได้ข้อมูลเพิ่มเติม ซึ่งเป็นการสุ่มตัวอย่างแบบอ้างอิงด้วยบุคคลและผู้เชี่ยวชาญ (Snowball sampling) กลุ่มตัวอย่างที่ผู้วิจัยหาได้มีค่อนข้างน้อย ผู้วิจัยจึงกำหนดเกณฑ์ผู้ให้ข้อมูลไว้เพียงผู้ที่เต็มใจจะบอกเล่าประสบการณ์การถูกระงับ และเกณฑ์คัดออกคือผู้ที่ไม่สะดวกให้สัมภาษณ์ จากการสุ่มตัวอย่างผู้วิจัยได้กลุ่มตัวอย่างมาทั้งสิ้น 6 คน ดังรายละเอียดและชื่อสมมติในตารางที่ 1

ตารางที่ 1 ข้อมูลพื้นฐานของผู้ให้ข้อมูล

ชื่อสมมติ	ชั้นปี	แพลตฟอร์มที่ถูกระงับ	เหตุการณ์ที่ถูกระงับ
เอ	4	Facebook	ถูกตำหนิรูปร่างหน้าตาในกลุ่มปิดของเพื่อนมัธยม
บี	2	TikTok และ Facebook	ถูกตำหนิรูปร่างหน้าตา และถูกโพสต์แฉในวงในกลุ่มปิดบนเฟซบุ๊ก
ซี	2	Instagram และ TikTok	ถูกตามตาและคอมเมนต์ก่อกวนจากแฟนใหม่ของแฟนเก่า
ดี	1	Facebook	ถูกล้อเลียนเรื่องความผิดปกติของฟันจากกลุ่มเพื่อนมัธยมในห้องเรียน
เอฟ	4	TikTok	ถูกตำหนิ ล้อเลียนรูปร่าง

ชื่อสมมติ	ชั้นปี	แพลตฟอร์มที่ถูกระราน	เหตุการณ์ที่ถูกระราน
จี	3	Facebook	ถูกตำหนิ ล้อเลียนหน้าตา และท่าทางการเดิน ในหน้าเพจการประกวดบุคลิกภาพที่จีเป็นผู้แข่งขันคนหนึ่ง

ผู้วิจัยเก็บข้อมูลด้วยการสัมภาษณ์ในลักษณะตัวต่อตัว การเข้าสัมภาษณ์แบบเห็นหน้าช่วยสร้างความไว้วางใจและความสนิทสนม โดยเฉพาะในประเด็นที่มีความละเอียดอ่อนอย่างประสบการณ์การถูกระราน ผู้วิจัยใช้วิธีสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้าง โดยมีประเด็นในการสัมภาษณ์สอดคล้องตามวัตถุประสงค์ที่ได้ระบุไว้ทั้ง 4 ข้อคือ (1) ผู้วิจัยขอให้กลุ่มตัวอย่างบอกเล่าประสบการณ์การถูกระรานทางโซเชียล (2) สอบถามถึงมุมมอง ทศนคติ อารมณ์ความรู้สึก ที่เป็นผลจากการถูกระราน สอบถามในประเด็นของแพลตฟอร์มที่กลุ่มตัวอย่างถูกระราน ซึ่งข้อมูลในส่วนนี้จะสัมพันธ์กับข้อมูลทางด้านอารมณ์ ความรู้สึก โดยเฉพาะเมื่อแพลตฟอร์มออนไลน์ส่งผลต่อการรับรู้มิติของพื้นที่ในเชิงจิตวิทยา (3) สอบถามถึงสาเหตุที่ผู้ถูกระรานคิดว่าทำไมตนถึงตกเป็นเหยื่อของการถูกระรานทางโซเชียลผลกระทบที่เกิดขึ้นกับร่างกาย จิตใจ สังคม และการเรียนรวมไปถึง (4) การรับมือของผู้ถูกระราน โดยทำการเก็บข้อมูลระหว่างเดือนมิถุนายน-กรกฎาคม 2566 ข้อมูลจากการสัมภาษณ์ได้นำมาถอดเสียงเพื่อวิเคราะห์ด้วยวิธีการวิเคราะห์แก่นสาระ (Thematic analysis) ซึ่งเป็นวิธีการวิเคราะห์ข้อมูลที่ค้นหาตีความ และรายงาน กลุ่มข้อมูลที่มีลักษณะคล้ายคลึงกัน กลุ่มข้อมูลหรือแก่นสาระย่อยเหล่านี้จะถูกจัดกลุ่มให้เป็นแก่นสาระหลักเพื่อใช้อธิบายและตอบคำถามวิจัย (Spencer et al., 2014) จากการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้กำหนดแก่นสาระย่อยทั้งสิ้น 58 แก่นสาระย่อย และรวบรวมจัดกลุ่มอีกครั้งจนเหลือ 12 แก่นสาระหลัก

4. ผลการศึกษา

จากการศึกษาพบว่า กลุ่มตัวอย่างหรือผู้ถูกระรานมีประสบการณ์ การวิเคราะห์สาเหตุ ผลกระทบ และรับมือการถูกระรานทางโซเชียลที่สำคัญ ดังนี้

4.1 ความรู้สึกไร้ค่า การถูกคุกคาม และการกลายเป็นสิ่งขบขัน: การให้ความหมายต่อการถูกระรานทางโซเชียล

การถูกระรานที่เกิดขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นการประจาน (Shaming) การประจานเป็นการแกล้งที่มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความอับอายและความเสียหายต่อบุคคลอื่นโดยเจตนา ซึ่งตรงกับลักษณะการถูกระรานที่พบมากในงานวิจัยของสุวิพร ไฉไลสถาพร อัจศรา ประเสริฐสิน และ แหวตตา เตชาทวิวรรณ (2560) ลักษณะของการประจานเป็นการวิจารณ์ ตำหนอด้วยถ้อยคำรุนแรง ประเด็นที่โดนต่อว่าซึ่งเกิดขึ้นในกลุ่มตัวอย่างทุกคน คือการตำหนิรูปร่างหน้าตา ผู้ให้ข้อมูลบางคนใช้คำว่าบูลลี่ ในความหมายของการประจาน ดังที่ตี เล่าให้ฟังว่า

“...หนูเคยโดนบูลลี่เพราะพินเหยิน ... น่าจะเป็นเพราะพินหนูมั่งคะ หนูเป็นคนพินเหยินคะเมื่อก่อน หน้าเป็นสิวเพื่อนในห้องชอบล้อคะ ไม่ใช่แค่มาคอมเมนต์ในเฟซนะคะ ตัวจริงหนูก็โดนแกล้งเหมือนกัน...” (ตี, สัมภาษณ์: 3 กรกฎาคม 2566)

นอกจากนี้ ยังพบการถูกระรานในลักษณะของการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของเหยื่อ (Exposure and outing) ด้วยการเอาบัญชีผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์ของเหยื่อมาโพสต์ในเพจสาธารณะเพื่อให้ผู้ใช้งานคนอื่นรู้ตัวตนว่าเหยื่อเป็นใคร และสามารถเข้าไปคอมเมนต์หรือถูกระรานเหยื่อต่อได้ในบัญชีผู้ใช้ของเหยื่อโดยตรง ซึ่งในภาษาของผู้ใช้งานสื่อสังคมออนไลน์ใช้คำว่าแหวนดังที่เอ เล่าว่า

“...ประเด็นไม่ได้แค่นั้นคะมีคนนึงอยากรู้ว่าเราคือใคร หน้าตาแบบไหน แล้วยางเอาเฟซเรามาแหวน...” (เอ, สัมภาษณ์: 25 มิถุนายน 2566)

การแหวนเป็นการถูกระรานอีกลักษณะหนึ่งที่พบมากในกลุ่มเยาวชนไทยตามงานวิจัยของ สุวิพร ไฉไลสถาพร อัจศรา ประเสริฐสิน และ แหวตตา เตชาทวิวรรณ (2560) การเปิดเผยข้อมูลส่วนบุคคลในกรณีของเอ เป็นการเปิดเผยบัญชีผู้ใช้เฟซบุ๊กของเอ โดยที่เอไม่เต็มใจ ส่งผลให้ผู้กระทำเข้ามาตามระรานและโพสต์คอมเมนต์ตำหนอในหน้าเฟซบุ๊กของเอต่อ

ผู้วิจัยพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจเรื่องการรังแกถูกระรานทางโซเชียล ว่ามีลักษณะสำคัญอยู่ 3 ประการด้วยกัน ซึ่งการให้ความหมายเรื่อง การถูกระรานทางโซเชียล ทั้งสามลักษณะดังกล่าว สอดคล้องกับประสบการณ์การถูกระรานทางโซเชียล

ที่กลุ่มตัวอย่างพบเจอ ประการแรก มีลักษณะของการดูถูกเหยียดหยาม ทำให้ผู้ถูกระรานรู้สึกไร้ค่า รู้สึกว่าตัวเองไม่ดีพอ เช่น ในกรณีของเอ ที่ให้สัมภาษณ์ว่า

“...ฉันคิดว่ามันคือการรังแกคนอื่นบนโลกอินเทอร์เน็ต ไม่ว่าจะเป็นอย่างไหน วิธีไหนก็ตาม ไม่ว่าจะเป็นการดูถูกคุกคาม...” (เอ, สัมภาษณ์: 25 มิถุนายน 2566)

ความรู้สึกของการโดนดูถูกสอดคล้องกับสถานการณ์การระรานที่เอได้ประสบพบเจอคือ การที่ถูกดูถูก ดูหมิ่นในกลุ่มปิดของเพื่อนชั้นมัธยมว่าหน้าตาไม่ดี แล้วใช้คำพูดกระทบกระเทียบเปรียบเทียบกับหมาในโรงอาหาร ความรู้สึกมั่นใจหรือภาคภูมิใจในคุณค่าของตัวเองของเอถูกกระทบกระเทือนจากการโพสต์ระราน

การระรานทางไซเบอร์มีลักษณะของการคุกคาม ก่อแค้น รังควาญ คือทำให้ผู้ถูกระรานเกิดความรู้สึกว่าไม่ปลอดภัย ไม่สามารถหลบหนีจากการถูกติดตามว่ากล่าว ทำร้ายจิตใจได้ ดังที่ซี ให้สัมภาษณ์ว่า

“...ซึ่งคิดว่ามันคือการที่เราโดนรังแกผ่านแพลตฟอร์มต่าง ๆ บนโลกออนไลน์ ไม่ว่าจะเป็นการเหยียด ดูถูก ต่ำทอ ก่อแค้น...” (ซี, สัมภาษณ์: 3 กรกฎาคม 2566)

จากเหตุการณ์ที่ซีเจอคือมีคนมาตามต่อว่า พุดจาใส่ร้ายและก่อกวนอย่างไม่หยุดหย่อน โดยแม้จะมีการปิดกั้นการเข้าถึงจากผู้ระรานแล้วก็ตาม ผู้ระรานยังสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่มาต่อว่าอย่างต่อเนื่อง ด้วยเหตุนี้การระรานทางไซเบอร์จึงสร้างความรู้สึกที่ถูกคุกคามและไม่สามารถหลบหนี หรือหลีกเลี่ยงการถูกระรานได้

การระรานทางไซเบอร์มีลักษณะของการบูลลี่ เหยียดรูปร่างหน้าตา ล้อเลียนปมด้อยโดยผู้ระรานมองว่าเป็นเรื่องขบขัน ดังที่เอฟ ให้สัมภาษณ์ว่า

“...โดนบูลลี่ โดนว่า ก่อกวน บนแอปต่าง ๆ ในโซเชียลจ๋า...” (เอฟ, สัมภาษณ์: 10 กรกฎาคม 2566)

เหตุการณ์ที่เอฟเจอ เป็นการล้อเลียนรูปร่าง ด้วยการประชดประชัน เหยียดและเสียดสี เอฟอธิบายถึงคอมเมนต์ที่เธอได้รับ เช่น ปลิ้นมาก ลدنน้ำหนักหေး ผู้ระรานทำการบูลลี่ ล้อเลียน โดยมองว่าเป็นเรื่องสนุก ตลก ในกลุ่มผู้ระราน นอกจากกรณีของเอฟแล้ว ยังมีเรื่องขบขันที่เธอโดนเพื่อนในชั้นเรียนล้อเลียนเพราะเรื่องพินเขิน โดยการคอมเมนต์ที่รูปโปรไฟล์และรูปที่เธอโพสต์ไว้ในเฟซบุ๊ก ได้ติดต่อกลับไปยังผู้ระรานเพื่อให้พวกเขาหยุดล้อเลียนเธอ แต่เธอก็กลับได้รับคำตอบกลับมาว่าเป็นการแกล้งกันขำ ๆ การบูลลี่ในกลุ่มผู้ระรานถูกมองว่าเป็นเรื่องแกล้งกันขำ ๆ หรือเป็นเรื่องสนุกปาก

จากการศึกษาพบว่า การระรานทางไซเบอร์มีผลกระทบต่อความรู้สึกของผู้ที่ตกเป็นเหยื่อ โดยทำให้เกิดความรู้สึกไร้ค่า ความไม่ปลอดภัย และกลายเป็นเป้าหมายในการล้อเลียนหรือวิจารณ์ ทั้งหมดนี้เกิดขึ้นภายใต้การระรานที่มีวัตถุประสงค์เพื่อทำลายชื่อเสียงและความมั่นใจในตัวเองของเหยื่อ ขณะเดียวกันก็สร้างความสนุกสนานให้กับกลุ่มผู้ระราน

4.2 แคคลิกหัวเราะก็ทำให้นรื่องให้ได้: บทบาทของแพลตฟอร์มออนไลน์ในการระรานทางไซเบอร์

กรณีของซีที่คนแกล้งเป็นคนเดียวกัน แต่เปลี่ยนบัญชีผู้ใช้เข้ามาว่ากล่าวใส่ร้ายอย่างต่อเนื่อง แสดงให้เห็นอย่างชัดเจนว่าตัวตนปลอมสร้างความรู้สึกปลอดภัยให้กับผู้กระทำผิด เพราะคิดว่าไม่มีใครสามารถรู้ได้ว่าตนเองเป็นคน ระรานความเป็นนิรนามจึงช่วยส่งเสริมให้ผู้ระรานกระทำการได้อย่างสบายใจ

การแชร์หรือการโพสต์แฉวนในกลุ่ม ส่วนใหญ่ทำให้สถานการณ์เลวร้ายกว่าเดิม เมื่อมีคนจำนวนมากเห็นข้อความระรานและคำดูถูกเหยียดหยาม รวมไปถึงการกดแสดงความรู้สึกหัวเราะบนโพสต์ที่แฉนั้นจะง่ายตาย ก็สามารถสร้างความเจ็บปวดต่อผู้ถูกระทำได้เช่นกัน ความง่ายและความสะดวกในการระรานมีความสัมพันธ์กับการแพร่กระจายอย่างรวดเร็ว เพราะผู้ระรานไม่ต้องทำอะไรมาเพียงแคกดแชร์ กดคลิก กดหัวเราะก็สามารถจะสร้างความเจ็บขำน้ำใจให้กับเหยื่อได้แล้ว ขณะเดียวกันก็สามารถแพร่กระจายการระรานออกไปอีกทางหนึ่งได้ด้วย เช่นกรณีของจี

“...อ้ายอะ แบบมีแต่คนมาล้อปมด้อยเราอะ เราไม่อยากประกวดแล้วเลย มากดหัวเราะรูปเราบ้าง แชร์ไปต่าง ๆ นานา...” (จี, สัมภาษณ์: 15 กรกฎาคม 2566)

เมื่อเปรียบเทียบกับกรร้งแกบนโลกความเป็นจริง การร้งแกอาจต้องใช้กำลัง ใช้วาจา ในการแสดงตัวในเหตุการณ์รวมกลุ่มปรากฏตัวต่อหน้าเหยื่อ บนโลกออนไลน์ แคเพียงคลิกเดียวของสัญลักษณ์รูปอารมณ์ (Emoticon) หัวเราะเยาะเย้ยก็ถือเป็นการทำร้ายจิตใจเหยื่อได้แล้ว

ผู้ให้ข้อมูลแสดงความรู้สึกว่า ตนเองโดนกระทำอย่างต่อเนื่องตลอดเวลาและโดนกระทำอยู่เรื่อย ๆ ถึงแม้ว่าจะมีการลบคลิปหรือโพสต์ที่เป็นต้นเหตุไปแล้ว แต่ก็ยังมีบุคคลนำมาแขวนหรือโพสต์ซ้ำอยู่เรื่อย ๆ ทำให้คนที่ต้องการระรานเข้ามาโจมตีอยู่เรื่อย ๆ ดังกรณีของปี

“...ถ้าเป็นตอนแรกสิ่งที่ทำให้แย่งคือกรณีคนดูคลิปไปแขวนในกลุ่มอีกรอบ ทั้งที่ทูลบในดึกตอกไปแล้ว...” (ปี, สัมภาษณ์: 8 กรกฎาคม 2566)

ถึงแม้ว่าผู้ถูกระทำจะทำการลบโพสต์หรือวิดีโอต้นเหตุไปแล้วก็ตาม แต่บุคคลที่ต้องการระรานก็ยังจะสามารถแคปหรือบันทึกรูปได้ แล้วนำมาแขวนหรือโพสต์ซ้ำเพื่อโจมตีอยู่เรื่อย ๆ ทำให้ผู้ถูกระทำตกเป็นเหยื่ออย่างไร้ขีดจำกัด รู้สึกจนมุมหาทางออกไม่ได้

ผู้วิจัยเห็นว่า มิติทางจิตวิทยาที่เกี่ยวข้องกับพื้นที่ออนไลน์ซึ่งส่งผลกระทบต่อการระรานทางไซเบอร์ โดยเฉพาะในเรื่องของการสื่อสารผ่านข้อความที่ลดมิติทางการสัมผัสซึ่งทำให้คนที่อยู่ต่างเวลาและพื้นที่ที่สามารถสื่อสารกันได้ แต่อาจจะลดมิติของการรับรู้บางอย่าง เช่น กลิ่น รส สัมผัส บรรยากาศ และเรื่องระยะห่างของพื้นที่ ซึ่งหดตัวแคบลงทำให้ทุกคนสามารถสื่อสารถึงกันได้มากขึ้น และทำร้ายกันได้มากขึ้น ทั้งสองมิตินี้ส่งเสริมการระรานทางไซเบอร์และขับเคลื่อนความรุนแรง รวมถึงผลกระทบทางจิตใจที่มีต่อผู้ถูกระราน

ในส่วนของการสื่อสารผ่านข้อความที่ลดมิติทางการสัมผัส ผู้วิจัยเห็นว่า การที่ผู้ระรานไม่ได้เห็นสีหน้าท่าทาง ความทุกข์ใจ การร้องไห้ ใบหน้าหม่นหมองของเหยื่อ ทำให้ผู้ระรานไม่เกิดความยับยั้งชั่งใจในการที่จะระรานคนอื่น อย่างเช่นในกรณีของปีที่ถูกเพื่อนนำคลิปไปแขวนในกลุ่มเฟซบุ๊ก คนเข้ามาบูลลี่เธอด้วยความตลก สนุกสนาน และแม้เธอจะทักไปสอบถามถึงสาเหตุของการบูลลี่ก็ยังได้รับคำตอบกลับมาว่า “...ก็ขำหน้าอะค่า...” แสดงให้เห็นถึงการขาดความเห็นอกเห็นใจ ซึ่งผู้วิจัยมองว่า เป็นผลส่วนหนึ่งของการลดมิติทางการสัมผัสที่คนแก่ยังไม่ได้มองเห็นปี เป็นคนคนหนึ่งที่ถูกขี้ใจจากถูกระราน แต่ปีเป็นเพียงตัวอักษรที่เขียนโต้ตอบคอมเมนต์บูลลี่

ในด้านระยะห่างของพื้นที่ ผู้วิจัยมองประเด็นนี้ว่า ผู้ระรานมองระยะห่างของพื้นที่ระหว่างตัวเองกับเหยื่อต่างกันกับที่เหยื่อมองระยะห่างของตัวเดียวกับผู้ระราน โดยความใกล้หรือความไกลที่มีลักษณะเปลี่ยนแปลงไปตามมุมมองนี้เป็นผลมาจากการที่พื้นที่ออนไลน์เป็นพื้นที่ทางนามธรรมที่สัมพันธ์กับความรู้สึกของผู้ใช้งาน เช่น บางคนอาจจะมองว่าพื้นที่หน้าเฟซบุ๊กบัญชีผู้ใช้ของตัวเองเป็นพื้นที่ส่วนตัว ขณะที่บางคนมองพื้นที่หน้าเฟซบุ๊กเป็นพื้นที่สาธารณะ ผู้วิจัยสังเกตเห็นประเด็นเรื่องระยะห่างของพื้นที่ที่ต่างกันนี้จากคำสัมภาษณ์ของเอที่พูดถึงการที่การระรานลูกหลานจากคำพูดบูลลี่ของคนเพียงคนเดียว มาสู่คนอื่น ๆ ในโรงเรียนที่แม่โดยส่วนตัวจะไม่รู้จักเอ ก็เข้าร่วมระรานด้วย สำหรับเอ ระยะห่างทางพื้นที่ของผู้ระรานกับเอใกล้กันค่อนข้างมาก เพราะการตำหนิ บูลลี่เกิดขึ้นบนเฟซบุ๊กส่วนตัว พื้นที่ที่คนระรานรู้ว่าเอเป็นใคร แต่เหยื่ออย่างเอไม่รู้เลยว่าใครเข้ามาพูดจาคอมเมนต์ทำร้ายจิตใจเอบ้าง เพราะบางคนใช้บัญชีผู้ใช้ปลอม บางคนเป็นแอดหลุม การเป็นนิรนามและการถูกรุกล้ำเข้ามาในหน้าเฟซบุ๊กซึ่งเปรียบเสมือนพื้นที่ส่วนตัวของเอนั้น ทำให้ระยะห่างทางพื้นที่ระหว่างเอกับผู้ระรานจากมุมมองของเอนั้นใกล้กันมาก ความใกล้ชิดทางพื้นที่นามธรรมยิ่งชัดเจนยิ่งขึ้น เมื่อมีผู้ที่รับรู้การระรานทางไซเบอร์มาพูดจากระทบกระเทียบเปรียบเทียบ พูดแซว และมองเอด้วยสายตาแปลก ๆ สร้างความรู้สึกของความใกล้ชิดในมิติของการคุกคามคือรู้สึกว่าการระรานอยู่ใกล้ อยู่รอบตัว จนรู้สึกไม่ปลอดภัย และไม่สามารถหลบหนีจากการติดตามบูลลี่อย่างใกล้ชิดได้

สำหรับคนที่ระรานเอนั้น ระยะห่างทางพื้นที่จากมุมมองของพวกเขามีความห่างไกล ห่างไกลในแง่ที่ว่ามองไม่เห็นความทุกข์ทรมานใจ ความเจ็บปวดของผู้ถูกระราน ห่างไกลจนผู้ระรานไม่สามารถรู้สึกเห็นอกเห็นใจเหยื่อได้ ความเห็นใจโดยส่วนใหญ่มาจากทำความเข้าใจมุมมองของคนที่ถูกเป็นเหยื่อ เป็นการเอาใจเข้ามาใส่ใจเรา และมองเห็นความเหมือนระหว่างกัน เช่น เห็นใจเพราะเป็นนักศึกษาเหมือนกัน แต่ระยะห่างจากมุมมองของคน ระรานไกลเกินที่จะมองว่าเหยื่อมีความเป็นคนที่เหมือนกัน มีหัวใจหัวใจเหมือนกัน ความห่างไกลนี้ทำให้ผู้ระรานมองเหยื่อว่าไม่ใช่พวกตน ขณะที่ผู้ระรานเป็นพวกเดียวกัน คนที่ไม่รู้จักเอก็ทำการบูลลี่เช่นเดียวกัน เพื่อจะได้เป็นพวกเดียวกันกับกลุ่มผู้ระรานและได้ความสนุกขำขันไปด้วย แม้จะไม่ได้มีเรื่องราวกับเอหรือรู้จักเป็นการส่วนตัวก็ตาม

บทบาทของแพลตฟอร์มออนไลน์ในการส่งเสริมการระรานทางไซเบอร์มีความสำคัญมาก ทั้งในด้านของความเป็นนิรนาม ความง่าย และความรวดเร็วในการแพร่กระจายข้อมูล รวมถึงมิติทางจิตวิทยาของการสื่อสารผ่านข้อความที่ลดมิติ

ทางการสัมผัส และระยะห่างของพื้นที่ที่ไม่ชัดเจน สิ่งเหล่านี้ทำให้ผู้ระรานรู้สึกว่าคุณสามารถกระทำการได้โดยไม่ต้องรับผลทางสังคมโดยตรง และสร้างความเจ็บช้ำน้ำใจให้กับเหยื่ออย่างต่อเนื่อง

4.3 โดนหมั่นไส้ไม่ชอบหน้าหรือเป็นแค่ตัวสร้างความฮา: ความเข้าใจถึงสาเหตุของการโดนระราน

จากผลการศึกษา ผู้วิจัยแบ่งสาเหตุของการระรานทางไซเบอร์เป็นสองลักษณะ ลักษณะแรกคือ เป็นการระรานในกลุ่มคนที่รู้จักกันมาก่อน เช่น เป็นเพื่อนร่วมชั้นเรียนกัน หรือเป็นเพื่อนของแฟนเก่า เป็นแฟนใหม่ของแฟนเก่า เป็นต้น ดังเช่นในกรณีของเอ ซี และดี ลักษณะที่สอง เป็นการระรานในกลุ่มคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน โดยที่ผู้ถูกระรานได้โพสต์วิดีโอคลิปหรือรูปภาพบนสื่อสังคมออนไลน์แล้วจึงถูกระรานจากคนที่ไม่รู้จักกัน ดังเช่นในกรณีของ เอฟ บี และจี

ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สาเหตุของการระรานทางไซเบอร์ ตามที่ผู้ให้สัมภาษณ์ได้ให้ข้อมูลไว้ ให้สัมพันธ์กับการแบ่งที่มาของการระรานเป็นสองลักษณะดังกล่าวข้างต้น โดยสาเหตุประการหนึ่งของการระรานในกลุ่มของคนที่รู้จักกัน เป็นผลสืบเนื่องมาจากความสัมพันธ์ในโลกของความเป็นจริง โดยเฉพาะสาเหตุมาจากการหึงหวงและรู้สึกหมั่นไส้ผู้ถูกระราน ซึ่งได้แก่กรณีของเอและซี สำหรับเอเนื่องจากเอเป็นเพื่อนและมีความสนิทสนมกับแฟนเก่าของผู้ระราน จึงทำให้ผู้ระรานรู้สึกหึงหวงนอกจากกรณีของเอแล้ว ยังมีกรณีของซีซึ่งถูกระรานเพราะเคยมีความสัมพันธ์กับแฟนเก่าแบบสนิทสนม ถึงแม้จะเลิกกันแล้ว ก็ยังเป็นเพื่อนและสนิทกันอยู่ จึงส่งผลให้แฟนใหม่ของแฟนเก่าเกิดความหึงหวง

นอกจากสาเหตุเรื่องความรู้สึกหึงหวงแล้วในกรณีของเอ เธอมองว่าลักษณะบุคลิกส่วนตัวที่เป็นคนมั่นใจในตัวเอง ชอบเล่นใหญ่ คือ แสดงอารมณ์ท่าทางออกมาอย่างชัดเจนและเปิดเผย เป็นอีกสาเหตุหนึ่งที่ทำให้คนรู้สึกหมั่นไส้และรุม ระรานเธอดังที่เอ เล่าว่า

“...อาจจะเป็นเพราะเรามีความมั่นใจที่มากเกินไปสำหรับคนอื่น ๆ ความเกะเทยอะเนาะ มั่นก็เล่นใหญ่ไปซะทุกอย่าง เรายอมรับเลยว่าตอนนั้นเราเสียงดัง ทำตัวสลุบ แบบชอบทำท่าทางเดินแบบ เอาผ้ามาใส่ผมเงี้ย รับบทลิซ่าอะ คนมันเลยไม่ชอบมั้ง แต่เราก็เล่นกับแค่เพื่อนเราไป...” (เอ, สัมภาษณ์: 25 มิถุนายน 2566)

สาเหตุหลักของการระรานในกลุ่มของคนที่ไม่รู้จักกันมาจากการล้อเลียน เหยียดหยาม ดูถูกรูปลักษณะเพื่อสร้างความขบขัน ดังที่พบในกรณีของจี โดยมีกลุ่มบุคคลที่ไม่รู้จักกันทำการคอมเมนต์วิดีโอของจีในเชิงบูลลี่รูปร่างหน้าตา ท่าทางการเดินบนคลิปวิดีโอที่กองประกวดได้โพสต์ลงบนเพจ โดยที่จีไม่เคยรู้จักกลุ่มผู้ระรานมาก่อน ต่อมาในกรณีของเอฟ มีผู้คนมากมายเข้ามาคอมเมนต์คลิปวิดีโอของเอฟที่โพสต์ลงบนแพลตฟอร์ม TikTok ด้วยข้อความที่เป็นการบูลลี่รูปร่างของเธอ โดยที่เอฟไม่รู้จักบุคคลไหนเป็นการส่วนตัวมาก่อน และในกรณีสุดท้ายคือบี โดยบีได้โดนกลุ่มผู้ระรานที่ไม่เคยรู้จักกันมาก่อนคอมเมนต์คลิปวิดีโอที่โพสต์ลง TikTok ในช่องของบี ด้วยการบูลลี่รูปร่างหน้าตา แต่มีเรื่องที่เราเล่าไปก่อนหน้านี้ คือได้มีบุคคลหนึ่งนำคลิปของบีที่ลบไปแล้วนำไปโพสต์ซ้ำในกลุ่มปิดบนเฟซบุ๊ก เพื่อให้คนในกลุ่มเข้ามาบูลลี่บี โดยที่บียืนยันว่าไม่รู้จักใครเลยสักคนที่บูลลี่เธอ รวมถึงคนโพสต์วิดีโอของเธอด้วย

จากการวิเคราะห์สาเหตุของการระรานทางไซเบอร์ พบว่า ปัจจัยที่กระตุ้นการระราน แบ่งออกเป็นสองกลุ่มหลัก คือ การระรานในกลุ่มคนที่รู้จักกันมาก่อนที่มีภูมิเหตุผลมาจากความสัมพันธ์และความรู้สึกส่วนตัว เช่น ความหมั่นไส้หรือหึงหวง และการระรานในกลุ่มคนที่ไม่รู้จักกันมาก่อน ที่มีแรงจูงใจมาจากความบันเทิงหรือความสนุกสนาน ปัจจัยเหล่านี้สะท้อนถึงความซับซ้อนของพฤติกรรมของการระรานทางไซเบอร์ ซึ่งไม่ได้มีแค่ด้านเดียวแต่มีหลายมิติเกี่ยวข้อง ทั้งในแง่ของความสัมพันธ์ส่วนบุคคลและแรงจูงใจเพื่อความบันเทิง

4.4 แค่นึกถึงก้นน้ำตาไหล สمیمยังงักงิมไม่ลง: ผลกระทบของการถูกระรานทางไซเบอร์

กลุ่มตัวอย่างได้อธิบายถึงผลกระทบจากการถูกระรานทางไซเบอร์ ซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ด้าน ได้แก่ (1) ด้านจิตใจ (2) ด้านร่างกาย และ (3) ด้านสังคม

สำหรับผลกระทบทางด้านจิตใจ ผู้ให้ข้อมูลได้เล่าว่า หลังจากเกิดเหตุการณ์โดนระรานทางไซเบอร์ก็ไม่สามารถลืมเรื่องที่เกิดขึ้นได้เลย มีความรู้สึกซึม นอยด์ หมดคุณค่าในตัวเอง วิตกกังวลว่าจะโดนตามมาทำร้าย คิดมากกว่าทำไมตนเองต้องโดนระราน รู้สึกอับอาย รู้สึกไม่อยากทำในสิ่งที่ต้องการ เกิดความรู้สึกทางลบ ในบางรายร้ายแรงถึงขั้นมีภาวะเป็นโรคซึมเศร้า และคิดสั้นที่จะฆ่าตัวตาย

“...เคยคิดสั้นนะว่าถ้าตาย ๆ ไปคงจะไม่ต้องมาโดน แต่สมองเราก็ด้านเหมือนมันก็ยังคิดได้ ให้สู้ต่อ แรก ๆ มันไม่เป็นอะไรนะแต่หลัง ๆ เริ่มเหมือนคนเป็นซึมเศร้าอะ ... รู้สึกไม่อยากอยู่แล้ว...” (เอ, สัมภาษณ์: 25 มิถุนายน 2566)

ผลกระทบทางจิตใจเป็นสิ่งที่ผู้ถูกระงับทุกคนต้องพบเจอ ซึ่งแต่ละบุคคลจะมีความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไปแล้วแต่กรณีของแต่ละบุคคลว่าจะร้ายแรงแค่ไหน ปฏิเสธไม่ได้เลยว่าผลกระทบทางด้านจิตใจเป็นสาเหตุที่นำไปสู่การส่งผลกระทบต่อในด้านอื่น ๆ ตามมา ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบทางด้านร่างกาย ผลกระทบทางด้านสังคมและการเรียน

สำหรับผลกระทบทางด้านร่างกาย ผู้ให้ข้อมูลได้เล่าว่า หลังจากพบเจอเหตุการณ์โดนระรานก็มีอาการปวดหัวและนอนไม่หลับ เนื่องจากคิดมากและเครียด

“...บางทีเวลาเอามาคิดก็แอบน้ำตาซึม ๆ นะ ปวดหัวด้วยนะ เครียด บางทีไปเรียนก็เรียนไม่รู้เรื่องอะสมองมันเหมือนคิดตลอด...” (เอฟ, สัมภาษณ์: 10 กรกฎาคม 2566)

ผลกระทบทางด้านสังคมและการเรียน ทำให้ผู้ถูกระงับไม่อยากพบเจอใครทั้งสิ้น ไม่อยากไปโรงเรียนเพราะอายเพื่อน รวมไปถึงการเรียนไม่รู้เรื่อง นอกจากนี้ยังส่งผลกระทบต่อเรื่องงาน ในกรณีของซี ที่เป็นพรีเซนเตอร์สินค้าออนไลน์ ลูกค้าเกิดความลังเลที่จะจ้างงานเพราะถูกผู้ระรานคอมเมนต์ก่อกวน

“...ก็มีในเรื่องของงานครับ ผมรับงานรีวิวพอมันมาคอมเมนต์แบบไม่ตรงปก มันก็ทำให้คนที่ดูเค้าไขว้เขวที่จะเชื่อว่าตัวสินค้าที่ผมรีวิวมันดีจริง...” (ซี, สัมภาษณ์: 3 กรกฎาคม 2566)

ในกรณีของจี เธอถูกคอมเมนต์ระรานในหน้าเพจของการประกวดบุคลิกภาพ จนรู้สึกอับอาย และต้องถอนตัวออกจากการแข่งขันดังกล่าว

“...ออกค่ะ เราได้รับแรงกดดันไม่ไหวอะ คือถ้ามีรอบต่อ ๆ ไปเราก็จะโดนแบบนี้ซ้ำ ๆ ไปอีกเรื่อย ๆ ตอนนั้นเราเครียดแบบมาก ๆ นอนก็ไม่หลับ ไม่เข้าใจว่าทำไมต้องการบูลลี่กัน อายมาก ๆ ตอนนั้น...” (จี, สัมภาษณ์: 15 กรกฎาคม 2566)

จึงต้องยุติเส้นทางความฝันลงเมื่อถูกระรานทางไซเบอร์จนอับอาย ทั้งหมดนี้เป็นผลสืบเนื่องมาจากการกระทำบนโลกออนไลน์ที่ส่งผลต่อโลกแห่งความจริงที่ผู้ถูกระรานต้องเผชิญ

ผลกระทบของการถูกระรานทางไซเบอร์มีทั้งด้านจิตใจ ร่างกาย และสังคม โดยผู้ถูกระรานมักมีอาการซึมเศร้า วิตกกังวล และคิดสั้น รวมถึงมีอาการปวดหัว นอนไม่หลับ ซึ่งกระทบต่อการเรียนและการทำงาน บางคนรู้สึกอับอายจนต้องถอนตัวจากกิจกรรมต่าง ๆ ผลกระทบเหล่านี้สะท้อนให้เห็นถึงอันตรายของการระรานทางไซเบอร์ที่ส่งผลกระทบต่ออย่างรุนแรงในชีวิตจริงของเหยื่อ

4.5 จากแอดมิน ถึงพี่อ้อย พี่จอต และสิ่งศักดิ์สิทธิ์: ปฏิบัติการในการรับมือของผู้ถูกระราน

ผลการวิจัยพบว่าผู้ถูกระรานทางไซเบอร์มีปฏิบัติการ ลักษณะแรกคือ การเพิกเฉย ไม่สนใจผู้ระราน ผู้ให้ข้อมูลได้เล่าว่า การรับมือคือไม่ต่างกลับ ทำเฉย ๆ ไปไม่สนใจไม่อ่านคอมเมนต์ ไม่ดูโพสต์ โดยหวังว่าพอนาน ๆ ไปเดียวเรื่องก็เงียบการยิ่งเข้าไปดู เข้าไปอ่านจะเป็นการบั่นทอนจิตใจ หากผู้ถูกระรานเฉยไว้ อีกไม่ช้าการระรานก็จะสิ้นสุดลง

“...หนูจะปิดเฟซหนักะตอนแรก แต่เพื่อนหนูเลยแนะนำว่าให้ปล่อยมันไป อย่าไปใส่ใจ ให้มันเม้นท์ไป ถ้าเราไม่สนใจเดี๋ยวมันก็หยุดเอง ซึ่งได้ผลจริง ๆ ค่ะ พวกนั้นพอเห็นว่าหนูไม่สนใจมันก็หยุดกัน...” (ดี, สัมภาษณ์: 3 กรกฎาคม 2566)

การรับมือแบบเพิกเฉยเป็นการทำเป็นไม่รู้ไม่ระวังอะไรเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เป็นการรับมืออย่างหนึ่งที่จะไม่ส่งผลให้เหตุการณ์ที่เกิดขึ้นเลวร้ายไปกว่าเดิม ด้วยความที่ผู้ถูกระรานไม่ตอบโต้กลับไปก็เหมือนเป็นการไม่สนองต่อความต้องการของผู้ระรานที่ต้องการสร้างความเจ็บปวดให้กับผู้ถูกระงับ พอเป็นเช่นนั้นแล้วผู้ระรานก็จะหยุดไปเอง

การรับมือในลักษณะที่สอง คือ การรับมือไปที่ผู้ระราน ทั้งการโต้กลับ และการเจรจา ในตอนแรก ๆ เอและเอฟได้มีการตำหนิกระทำกลับไปแต่เป็นการทำให้เรื่องยิ่งแย่ลงกว่าเดิม ส่วนซีใช้การเจรจาโดยตรงกับผู้ระรานเพื่อให้หยุดการกระทำ (เปิดใจคุยกัน) ส่งผลให้ผู้กระทำนั้นหยุดการกระทำทันทีหลังจากคุยกัน แต่อาจจะไม่สำเร็จเสมอไปเพราะในกรณีของดีที่เปิดใจทักไปหาคู่กรณีเพื่อเจรจาแต่ผู้กระทำกลับไม่สนใจและเห็นเป็นเรื่องสนุกเหมือนเดิม

ประการถัดมา คือ การใช้เทคโนโลยี เช่น กรณีของบีที่รายงานไปยังแอดมินเพจสาธารณะที่ข้อมูลของเธอถูกนำไปแฉจนได้ลบโพสต์ออก

“...หนูเลยทักไปขอร้องให้ผู้ดูแลกลุ่มลบโพสต์ให้ค่ะ แล้วขอร้องไปอีกว่าถ้ามีคนเอาหนูมาแฉวนอีกอย่าอนุมัติโพสต์ได้มัย ค่ายก็ตอบตกลงนะคะ...” (บี, สัมภาษณ์: 8 กรกฎาคม 2566)

การใช้เทคโนโลยีในการรับมือเป็นวิธีการที่ผู้ถูกระรานสามารถทำได้เองคือการลบโพสต์ที่ตนเองเป็นคนโพสต์ การลบคอมเมนต์ การปิดกั้นการเข้าถึง การปิดบัญชีผู้ใช้ของตนเองชั่วคราว ซึ่งเป็นวิธีการในการปิดกั้นผู้ระรานอย่างรวดเร็วและทันที

นอกจากว่าโพสต์นั้นเป็นโพสต์ที่โพสต์โดยบุคคลอื่น อย่างในกรณีทีโดนแฉแวน ผู้ถูกระรานจำเป็นต้องติดต่อหาแอดมิน เพื่อทำการลบโพสต์นั้น หรือการรายงานเรื่องที่ถูกตามก่อกวนไปยังเจ้าของแพลตฟอร์มเพื่อทำการลบบัญชีผู้กระทำผิด

ลักษณะสุดท้ายคือการหาที่พึ่ง ซึ่งมีสองลักษณะ คือที่พึ่งที่ให้การช่วยเหลือ กับที่พึ่งทางอารมณ์ ในส่วนของที่พึ่งที่ให้การช่วยเหลือเป็นการหาคำแนะนำที่จะช่วยแก้ปัญหาการถูกระรานทางไซเบอร์ได้ ส่วนที่พึ่งทางอารมณ์นั้นเป็นการหาคนที่ช่วยปลอบใจ คนที่เป็นคนรับฟังการระบายความทุกข์ใจ หรือความไม่สบายใจจากการถูกระราน ส่วนใหญ่แล้วกลุ่มตัวอย่างได้ที่พึ่งทั้งสองลักษณะจากแหล่งเดียวกัน ผู้ให้ข้อมูลเล่าว่า ได้ขอคำแนะนำที่เป็นประโยชน์จากคนที่ไม่รู้จักเป็นการส่วนตัว เช่น เป็นเพื่อนบนโลกออนไลน์ที่เคยมีประสบการณ์เหมือนกัน นอกจากนี้ยังมีการหาข้อมูลในสื่อสังคมออนไลน์หรือการฟังคำคมสอนใจจากสื่อ เช่น พี่อ้อย พี่ฉอด เป็นต้น

“...พยายามหาอะไรดูเพื่อไม่ให้คิดสั้น เราพึ่งพี่อ้อยพี่ฉอดค่ะ เอาดี ๆ มันช่วยได้เยอะนะ ขอคำแนะนำจากคนในพันทิปที่เคยโดนเหมือนกันว่าเค้าจัดการกับปัญหาอย่างไร ดูคำคมสอนใจเออ พุดตอนนี้พึ่งแอบตลกนะ แต่ตอนนั้นมันช่วยเราไว้จริง ๆ ขอบคุ่มพี่อ้อยพี่ฉอดนะคะ...” (เอ, สัมภาษณ์: 25 มิถุนายน 2566)

การหาที่พึ่งจากคนที่ไม่รู้จัก หรือบนเว็บไซต์นั้นเป็นปฏิบัติการที่ผู้ถูกระรานส่วนใหญ่ใช้ และเป็นเรื่องที่ปกติมากบนโลกอินเทอร์เน็ตในปัจจุบัน เพราะมีความสะดวกสบายและรวดเร็วในการค้นหา ไม่จำเป็นว่าจะต้องพึ่งพาเฉพาะคนรอบตัวที่เรารู้จักเท่านั้น นอกจากนี้ การขอคำแนะนำจากคนที่ไม่รู้จักแต่มีประสบการณ์จริง ทำให้กลุ่มตัวอย่างรู้สึกว่าได้ข้อมูลที่ประโยชน์มากกว่า เพราะคนที่รู้จักแต่ไม่เคยประสบปัญหาเดียวกันอาจจะไม่สามารถให้คำปรึกษาได้ดีพอ เป็นได้แค่ที่พึ่งทางอารมณ์เท่านั้น การหาคำคมจากบุคคลในสื่อมาดูเพื่อเป็นการลดความเครียดเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่กลุ่มตัวอย่างใช้ในการหาที่พึ่งทางใจ สำหรับกลุ่มตัวอย่างบางคนการที่มีคนรอบข้างคอยปลอบใจ อาจจะไม่ช่วยให้สบายใจได้มากเท่ากับการได้อ่านคำคมคำพูดดี ๆ จากสื่อหรือผู้มีชื่อเสียง ซึ่งผู้วิจัยเห็นว่าเป็นเพราะการฟังคำปลอบใจจากคนที่ไม่รู้จักเป็นการส่วนตัว เปิดโอกาสให้ผู้ถูกระรานได้นำไปคิด ตรึกตรองได้มากกว่าการรับฟังคนใกล้ชิดที่ผู้ถูกระรานรู้สึกว่าเป็นคนใกล้ชิดย่อมต้องเข้าข้างกันอยู่แล้ว ประกอบกับถ้อยคำที่มีศิลปะ มีความสละสลวย งดงามทางภาษาสามารถเข้าถึงจิตใจ และปลอบประโลมจิตใจของเหยื่อได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้การหาที่พึ่งจากสื่อสังคมออนไลน์ และคนที่ไม่รู้จักแล้ว กลุ่มตัวอย่างบางคนเข้าหาสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อเป็นที่พึ่งทางจิตใจและอารมณ์ ซึ่งแม้จะไม่สามารถช่วยแก้ไขปัญหาก็ได้ แต่อย่างน้อยก็ช่วยให้รู้สึกสบายใจและมีกำลังใจที่จะแก้ไข หรือรับมือกับปัญหาด้วยวิธีทางโลกต่อไปได้

ดังนั้นผลการวิจัยนี้จึงพบว่า ผู้ถูกระรานใช้กลยุทธ์ในการรับมือ 4 วิธี ได้แก่ (1) การเพิกเฉยไม่สนใจผู้ถูกระราน (2) การโต้ตอบหรือเจรจากับผู้ถูกระรานโดยตรง (3) การใช้เทคโนโลยีเพื่อป้องกันและลบเนื้อหาที่ถูกเผยแพร่ในสื่อออนไลน์ และ (4) การหาที่พึ่งทั้งจากคนรอบข้าง สื่อสังคมออนไลน์ หรือสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อช่วยเหลือทางอารมณ์และจิตใจ กลยุทธ์เหล่านี้ช่วยลดความเครียดและเสริมสร้างความเข้มแข็งในการเผชิญหน้ากับการถูกระรานทางไซเบอร์ได้

5. อภิปราย

ลักษณะการถูกระรานทางไซเบอร์ที่พบในงานวิจัยนี้เป็นการประจานและการเปิดเผยข้อมูลส่วนตัวของเหยื่อ ซึ่งเป็นลักษณะรูปแบบการถูกระรานที่พบในประเทศไทยค่อนข้างมาก (สุวิพร ไฉไลสถาพร อัจจรา ประเสริฐสุลิน และ แววดา เตชาทวีวรรณ, 2560) งานวิจัยการถูกระรานทางไซเบอร์ในกลุ่มวัยรุ่น ในต่างประเทศก็พบการถูกระรานลักษณะนี้เป็นหลักเช่นกัน ดังปรากฏในงานวิจัยของ Jacobs et al. (2015) ซึ่งศึกษาการถูกระรานทางไซเบอร์ในกลุ่มวัยรุ่นชาวต่างชาติจำนวน 66 คน และงานวิจัยของ Boyd (2012) ศึกษาประสบการณ์การถูกระรานในกลุ่มนักศึกษาวิทยาลัยที่ประเทศสหรัฐอเมริกาจำนวน 8 คน งานวิจัยทั้งสองชิ้นนี้พบว่าลักษณะการถูกระรานทางไซเบอร์ที่พบมากคือการล้อเลียน ใช้น้ำคำแสบคาย เช่น เรียกว่าเป็น พวกขี้แพ้ (Loser) แรด (Slut) เป็นต้น โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างความอับอาย ขาดหน้า เช่นเดียวกับกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้ ในงานวิจัยของ Jacobs et al. (2015) พบรูปแบบการประจานที่ต่างออกไป โดยผู้ถูกระรานสร้างหน้าเพจให้คนมาโหวตว่าเหยื่อรายใดมีคุณลักษณะที่แย่ที่สุด (voting website) เช่น น่าเกลียดที่สุด หรืออ้วนที่สุด กลุ่มตัวอย่างในงานของ Boyd (2012) และ Jacobs et al. (2015) มีประสบการณ์และมุมมองต่อการถูกระรานทางไซเบอร์คล้ายคลึงกับกลุ่มตัวอย่างในงานชิ้นนี้ โดยมองว่าการถูกระรานทำให้กลุ่มตัวอย่างไม่สามารถหลบหนี หรือหลีกเลี่ยงได้ (Boyd, 2012) ขณะเดียวกัน เหยื่อยังมองว่าตัวเองถูกทำให้เป็นตัวตลก เช่นเดียวกับกรณีของดีทีการล้อเลียนเธอเป็นเรื่องแกล้งกันซ้ำ ๆ และเป็นเรื่องสนุกปากในกลุ่มเพื่อน

กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยนี้กล่าวถึงบทบาทของแพลตฟอร์มออนไลน์ที่มีความเป็นนิรนามทำให้ผู้ระรานไม่มีความยับยั้งชั่งใจในการกระทำการ เพราะเชื่อมั่นว่าจะไม่มีใครล่วงรู้ตัวตนของผู้กระทำ สอดคล้องกับงานวิจัยเกี่ยวกับการระรานทางไซเบอร์หลายชิ้นที่ให้ความสำคัญกับประเด็นนี้ (ซินดนัย ศิริสมฤทัย, 2560; ปองกมล สุรัตน์, 2561; Boyd, 2012; Hoff & Mitchell, 2009) กลุ่มตัวอย่างในงานของ Boyd (2012) ให้ความเห็นตรงกันว่า คุณธรรมของคนเปลี่ยนไปเมื่อมาอยู่บนพื้นที่ออนไลน์ ทำให้เกิดสภาพแวดล้อมของการระรานที่โหดร้าย ดุร้าย มากยิ่งกว่าในโลกออฟไลน์ อย่างไรก็ตาม Boyd (2012) ไม่ได้อธิบายต่อว่าคุณธรรมที่เปลี่ยนแปลงนี้เกิดจากสาเหตุอะไรและส่งผลต่อสภาพแวดล้อมของการระรานที่โหดร้ายขึ้นได้อย่างไร ผู้วิจัยมองว่าการให้คำอธิบายเรื่องมิติทางจิตวิทยาระหว่างพื้นที่ออนไลน์และออฟไลน์ในงานวิจัยนี้ สามารถอธิบายประเด็นที่กลุ่มตัวอย่างของ Boyd (2012) พุดถึงได้ การรับรู้เรื่องความไกล-ใกล้ เชิงพื้นที่ในทางจิตวิทยา ทำให้คุณธรรม ความยับยั้งชั่งใจของผู้แกล้ง ลดน้อยลง จากมิติของความไกลที่มองไม่เห็นความเจ็บปวดของเหยื่อที่เป็นคนมีหัวใจจิตหัวใจเหมือนกัน ขณะเดียวกันมิติของความใกล้ที่ผู้ถูกระรานรับรู้จากการถูกรุกล้ำพื้นที่บัญชีผู้ใช้ (Account) ออนไลน์ ซึ่งถูกมองว่าเป็นพื้นที่ส่วนตัว รวมทั้งการถูกระรานซ้ำ ๆ อย่างต่อเนื่องจากการตกเป็นเหยื่ออย่างไร้ขีดจำกัด สร้างความรู้สึกถึงความไม่ปลอดภัย การไม่สามารถช่วยเหลือตนเองได้ (Boyd, 2012) สิ่งเหล่านี้สะท้อนถึงความโหดร้าย ดุร้ายของการระรานทางไซเบอร์ที่มากยิ่งขึ้นกว่าการกลั่นแกล้งในโลกแห่งความเป็นจริง เมื่อการระรานนั้นเกิดขึ้นทุกที่ ทุกเวลา และอยู่ประชิดตัวจนหนีไปไหนไม่พ้น

ในงานวิจัยของไทยที่ศึกษาเรื่องบทบาทของแพลตฟอร์มออนไลน์ต่อการระรานทางไซเบอร์มีการพุดถึงมิติเรื่องของการเป็นนิรนามและความสะดวกง่ายดายในการระราน (กฤษฎา แสงเจริญทรัพย์ และวินันท์กานต์ รุจิภักดิ์, 2564; นภาพรณ อาษาเพชร และวรัชญ์ ครุจิต, 2565) แต่ยังไม่พบงานที่อธิบายไปถึงการรับรู้พื้นที่ทางจิตวิทยาที่แตกต่างกันระหว่างพื้นที่ออฟไลน์ ออนไลน์ ผู้ระราน และผู้ถูกระราน ซึ่งงานวิจัยนี้ได้ต่อยอดความรู้ในมิติดังกล่าว งานวิจัยนี้ใช้คำว่า การระรานทางไซเบอร์ ซึ่งได้แบ่งสาเหตุหลักออกเป็นสองลักษณะ คือการระรานในกลุ่มคนที่รู้จักกัน และการระรานในกลุ่มของคนที่ไม่รู้จักกัน ซึ่งคล้ายคลึงกับงานของ Hoff & Mitchell (2009) ซึ่งแบ่งสาเหตุของการระรานออกเป็น 2 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ การระรานคนนอกกลุ่ม (Out-group abuse) และการระรานในเชิงวัตถุ (Object-abuse) โดยการระรานคนนอกกลุ่มเป็นการระรานคนที่ไม่ได้เป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม เนื่องจากเหยื่อมีความแตกต่างกับตัวเอง รวมทั้งมาจากความต้องการที่จะโดดเดี่ยวเหยื่อออกจากกลุ่ม สำหรับการระรานในเชิงวัตถุ เป็นการระรานที่มีความเชื่อมโยงกับการทำให้เหยื่อเป็นวัตถุ และมักเกี่ยวข้องกับเรื่องทางเพศ เช่น การที่เหยื่อไม่ยอมคบหากับผู้ระราน หรือการที่เหยื่อไปมีความใกล้ชิดสนิทสนมกับคนรักของผู้ระราน ในงานวิจัยนี้ การระรานในกลุ่มของคนที่ไม่รู้จักกันมีความคล้ายคลึงกับการระรานคนนอกกลุ่ม โดยเฉพาะการบูลลี่รูปร่างหน้าตาเหยื่อ ซึ่งเป็นผลมาจากการที่เหยื่อมีความแตกต่างจากตัวเอง และต้องการเป็นหัวใจ สร้างความสัมพันธ์ภายในกลุ่ม (In-group) (Jacobs et al., 2015; Wright et al., 2022) สำหรับการระรานทางไซเบอร์ในกลุ่มคนที่รู้จักกันมีความคล้ายคลึงกับการระรานในเชิงวัตถุ โดยเฉพาะการระรานทางไซเบอร์ที่เกิดจากความหึงหวงในกรณีของเอและซี อย่างไรก็ตาม ในกรณีของเอ เอยังถูกระรานจากการที่คนรู้จักหันหลัง เพราะมีความแตกต่างจากผู้ระราน ซึ่งเข้าข่ายการระรานของคนนอกกลุ่มตามงานวิจัยของ Hoff & Mitchell (2009) ด้วย

ผลกระทบของการถูกระรานทางไซเบอร์ที่พบในงานวิจัยนี้ เป็นผลกระทบที่เกิดกับเหยื่อในงานวิจัยอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน ไม่ว่าจะเป็นผลกระทบทางด้านจิตใจ โดยเฉพาะความรู้สึกเศร้าซึม หมดคุณค่าในตัวเอง (Boyd, 2012; Jacobs et al., 2015; Šléglová & Cerna, 2011) ความรู้สึกสิ้นหวัง และคิดสั้น (Price & Dalgleish, 2010; Šléglová & Cerna, 2011) กลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยหลายชิ้นรายงานว่า มีความรู้สึกโกรธแค้น เป็นผลกระทบจากการถูกระรานทางไซเบอร์นี้ ซึ่งในเหยื่อบางราย ถึงขั้นไปทำร้ายร่างกายผู้กระทำ เพื่อปลดปล่อยความรู้สึกโกรธซึ่งนั้น (Erişti, 2019; Jacobs et al., 2015) งานวิจัยนี้ มีกลุ่มตัวอย่างเพียงสองคน คือ เอและเอฟที่บอกว่าตัวเองรู้สึกโกรธ และรับมือด้วยการด่าทอผู้ระราน ซึ่งสุดท้ายวิธีการระบายความโกรธด้วยการด่าทอก็ไม่ช่วยให้สถานการณ์การระรานทางไซเบอร์ดีขึ้น ผลกระทบทางร่างกาย ได้แก่ การปวดหัว นอนไม่หลับ พบในงานวิจัยของ Foody, Samara, & Carlbring (2015) และ Kumar & Goldstein (2020) อย่างไรก็ตามงานวิจัยที่กล่าวถึงนี้ ยังพุดถึง

อาการมวนท้อง ปวดท้องจากความเครียด ซึ่งไม่พบในกลุ่มตัวอย่างของงานศึกษาชิ้นนี้ สำหรับผลกระทบทางสังคมและการเรียนพบในงานวิจัยหลายชิ้นเช่นเดียวกัน (Farhangpour, Mutshaeni, & Maluleke, 2019; Peled, 2019; Yurdakul et al., 2021)

ปฏิบัติการในการรับมือของผู้ถูกระรานที่พบจากงานวิจัยมีความสอดคล้องกับงานศึกษาของ สุวิพร ไฉไลสภาพร อัจศรา ประเสริฐสิน และ แววดา เตชาทวีวรรณ (2560) ที่มีการตอบโต้ไปที่ผู้กระราน ด้วยการเจรจาหรือกระทำรุนแรงทางไซเบอร์กลับพบว่าไม่ได้ผลเท่าใดนัก งานวิจัยนี้แสดงผลในลักษณะเดียวกัน การโต้ตอบด้วยการตำท้อ กลับทำให้สถานการณ์แย่ลง อย่างไรก็ตามในกรณีของซี การเจรจาเพื่อหยุดการกระรานทางไซเบอร์ได้ผลค่อนข้างดี ปฏิบัติการรับมืออย่างการจัดการด้านเทคนิคหรือการใช้เทคโนโลยี การหลีกเลี่ยง เฟกเฉย หรือเบี่ยงเบนความสนใจ มีความคล้ายคลึงกัน อย่างไรก็ตามพบความแตกต่างในแนวทางการรับมือที่เป็นการแสวงหาแรงสนับสนุนทางสังคมหรือการหาที่พึ่งทางใจ ที่งานของ สุวิพร ไฉไลสภาพร อัจศรา ประเสริฐสิน และ แววดา เตชาทวีวรรณ ซึ่งให้เห็นว่ากำลังใจจากครอบครัวและเพื่อนสนิท เป็นแรงสนับสนุนสำคัญ ขณะที่กลุ่มตัวอย่างจำนวนหนึ่งเลือกที่จะไม่บอกครอบครัว เพราะเกรงว่าจะสร้างความกังวลใจให้ แต่กลับหันไปขอคำปรึกษาหรือหาที่พึ่งจากคนที่ไม่รู้จักเป็นการส่วนตัว เช่น ผู้ที่เคยผ่านประสบการณ์การกระรานทางไซเบอร์ที่อยู่ในชุมชนออนไลน์ นักจัดรายการวิทยุ การฟังคำคมสอนใจจากสื่อ รวมถึงการฟังสิ่งศักดิ์สิทธิ์เป็นปฏิบัติการที่ยังไม่พบในงานวิจัยอื่น ๆ ซึ่งแสดงให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของสังคมไทยที่ให้คุณค่ากับผู้มีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักกว้างขวาง (Celebrity) ในวงการต่าง ๆ และผู้มีอิทธิพลทางความคิด (Influencer) ทั้งในวงการบันเทิง บนสื่ออินเทอร์เน็ต รวมไปถึงความเชื่อในเรื่องสิ่งศักดิ์สิทธิ์

6. สรุปและข้อเสนอแนะ

6.1 สรุปผล

นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างมีความเข้าใจและให้ความหมายของการถูกระรานทางไซเบอร์ในลักษณะต่าง ๆ เช่น การถูกดูถูก เหยียดหยาม และทำให้รู้สึกไร้ค่า โดยการกระทำดังกล่าวส่งผลกระทบต่อจิตใจอย่างมาก ทำให้เกิดความรู้สึกซึมเศร้า วิตกกังวล และรู้สึกหมดคุณค่าในตัวเอง บางรายอาจถึงขั้นคิดสั้นหรือมีภาวะซึมเศร้า แพลตฟอร์มออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการกระรานทางไซเบอร์ เนื่องจากความเป็นนิรนาม ผู้กระทำสามารถใช้งานบัญชีผู้ใช้ปลอมหรือแอคหลุมในการกระรานโดยไม่ต้องแสดงตัวตนจริง ทำให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยในการกระทำผิด ความง่ายในการแชร์และคอมเมนต์ทำให้การกระรานทางไซเบอร์แพร่กระจายได้รวดเร็ว และมีผู้ร่วมกระทำการเป็นจำนวนมาก สาเหตุของการกระรานทางไซเบอร์แบ่งออกเป็นสองกลุ่มหลักคือ การกระรานในกลุ่มคนที่รู้จักกันมาก่อน และการกระรานในกลุ่มคนที่ไม่รู้จักกัน สาเหตุในกลุ่มที่รู้จักกันมาก่อนมักเกี่ยวข้องกับความสัมพันธ์หรือความหมั่นไส้ส่วนบุคคล ในขณะที่กลุ่มที่ไม่รู้จักกันมักเป็นการกระทำเพื่อความสนุกสนาน การกระรานทางไซเบอร์มีผลกระทบทางจิตใจที่รุนแรง เช่น ความรู้สึกซึมเศร้า วิตกกังวล อาจนำไปสู่การคิดสั้น ผลกระทบทางร่างกาย เช่น ปวดหัว นอนไม่หลับ และผลกระทบทางสังคม เช่น การเรียนไม่รู้เรื่อง และการแยกตัวจากสังคม นักศึกษาที่เป็นกลุ่มตัวอย่างได้ใช้วิธีการต่าง ๆ ในการรับมือกับการกระรานทางไซเบอร์ เช่น การเพิกเฉย ไม่ตอบโต้ผู้กระราน การใช้เทคโนโลยีในการปิดกั้นการเข้าถึงหรือรายงานผู้กระทำ การขอคำปรึกษาจากคนอื่นทั้งในชีวิตจริงและในโลกออนไลน์ บางคนหันไปพึ่งพาสิ่งศักดิ์สิทธิ์เพื่อหาที่พึ่งทางใจ การรับมือเหล่านี้มีผลต่อการลดความเครียดและสร้างความมั่นใจในการเผชิญกับปัญหาได้บ้าง แม้ว่าจะไม่สามารถแก้ปัญหาได้ทั้งหมด

6.2 ข้อเสนอแนะเชิงนโยบาย

1) ผลการวิจัยที่ชี้ให้เห็นถึงผลกระทบจากการกระรานทางไซเบอร์ รวมถึงวิธีการรับมือ สามารถนำไปพัฒนากลยุทธ์ในการสนับสนุนและช่วยเหลือเหยื่อจากการกระรานทางไซเบอร์ นอกจากนี้ อาจใช้เป็นแนวทางในการสร้างหลักสูตรหรือจัดกิจกรรมที่สร้างความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับผลกระทบของการกระรานทางไซเบอร์ และวิธีการป้องกัน โดยเน้นความสำคัญของการเคารพสิทธิของผู้ใช้งาน (Users) คนอื่นบนโลกออนไลน์ หลักสูตรหรือกิจกรรมที่จัดขึ้นควรเปิดโอกาสให้ผู้ตกเป็นเหยื่อได้ออกมาส่งเสียง สะท้อนประสบการณ์ ความเจ็บปวดที่เกิดขึ้นกับผู้ถูกระราน เพื่อให้ผู้ใช้งานได้ถูกคิด รับรู้ และสัมผัสถึงผลกระทบที่เกิดกับคนในโลกแห่งความเป็นจริง ที่ไม่ได้เป็นเพียงแค่รูปภาพ ตัวหนังสือหรือ บัญชีผู้ใช้สื่อสังคมออนไลน์เท่านั้น

2) ผลการวิจัยพบว่าแพลตฟอร์มออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการกระรานทางไซเบอร์ เนื่องจากความเป็นนิรนามและความง่ายในการแชร์หรือคอมเมนต์ที่สร้างความเสียหายแก่เหยื่อ นอกจากนี้ ผู้ให้ข้อมูลบางคนยังระบุว่า

ตนไม่ทราบวิธีป้องกันหรือลดความเสี่ยงในการถูกระรานทางไซเบอร์ การส่งเสริมความฉลาดรู้ด้านดิจิทัล (Digital literacy) ด้วยการให้ความรู้เกี่ยวกับการกระรานทางไซเบอร์และแนวทางในการรับมือจะช่วยให้ผู้ใช้งานมีความเข้าใจ และสามารถจัดการกับปัญหาการกระรานได้ดีขึ้น นอกจากนี้ ความฉลาดรู้ด้านดิจิทัลยังช่วยให้ผู้ใช้งานมีความรู้และทักษะในการตระหนักถึงผลกระทบที่เกิดจากพฤติกรรมออนไลน์ ซึ่งสามารถลดโอกาสในการเป็นทั้งผู้กระทำและผู้ถูกกระทำได้

3) ขณะที่ผลการวิจัยสะท้อนว่าแพลตฟอร์มออนไลน์มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมการกระรานทางไซเบอร์ การจัดการแพลตฟอร์มออนไลน์สามารถช่วยลดโอกาสในการกระรานได้เช่นกัน ด้วยการนำเทคโนโลยีเข้ามาช่วยในการตรวจจับและรายงานการกระรานทางไซเบอร์ คัดกรองเนื้อหาที่อาจเป็นการคุกคามผู้ใช้งานคนอื่น พร้อมกันนั้นอาจพัฒนาพื้นที่ปลอดภัยออนไลน์ที่เป็นความลับสำหรับเหยื่อในการรายงานเหตุการณ์การกระรานทางไซเบอร์ เพื่อให้การช่วยเหลือและสนับสนุนผู้ที่ได้รับผลกระทบจากการกระรานทางไซเบอร์ ทั้งในมิติของการยุติการกระรานอย่างรวดเร็ว และการดูแล เยียวยาสุขภาพจิต

6.3 ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

1) งานวิจัยนี้ใช้กลุ่มตัวอย่างเพียง 6 คน ซึ่งอาจไม่สามารถสะท้อนความหลากหลายของประสบการณ์และมุมมองที่เกี่ยวข้องกับการถูกระรานและการรับมือได้ครบถ้วน ข้อเสนอแนะในการเพิ่มกลุ่มตัวอย่างที่มีความหลากหลายทั้งในเรื่องเพศสภาพ ช่วงวัย และพื้นที่ออนไลน์ที่ถูกระราน จะช่วยให้ได้ข้อมูลเชิงลึกที่มีมิติหลายด้านและครอบคลุมมากขึ้น ส่งผลให้การสร้างมาตรการหรือแนวทางป้องกันการกระรานทางไซเบอร์มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

2) จากผลการวิจัยพบว่าการกระรานทางไซเบอร์มีสาเหตุหลักจากความหมั่นไส้ ความหึงหวง หรือความต้องการสร้างความสนุกสนานภายในกลุ่ม เช่น การบูลลี่หรือล้อเลียนเหยื่อเพื่อความบันเทิงของผู้กระทำเอง นอกจากนี้ ผู้กระทำยังใช้วิธีการที่ไม่จำเป็นต้องปะทะกับเหยื่อโดยตรง เช่น การแสดงความคิดเห็นหรือการแซร์เพื่อทำให้เหยื่อรู้สึกอับอาย ซึ่งบ่งชี้ถึงการใช้พฤติกรรมรุนแรงทางอารมณ์หรือสังคมในรูปแบบต่าง ๆ การศึกษามุมมองของผู้กระทำจะช่วยให้เข้าใจถึงแรงจูงใจเชิงลึก เช่น ความรู้สึกที่อยู่เบื้องหลังการกระทำเหล่านี้ ซึ่งอาจเกิดจากปัญหาส่วนตัว ความกดดันจากเพื่อน หรือการขาดทักษะในการจัดการกับความขัดแย้ง การวิจัยมุมมองผู้กระทำนี้จะช่วยให้สามารถพัฒนาแนวทางการป้องกันที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น เช่น การให้การศึกษาเรื่องทักษะการจัดการอารมณ์ การแก้ไขความขัดแย้งอย่างสร้างสรรค์ หรือการสร้างวัฒนธรรมที่ไม่ยอมรับพฤติกรรมรุนแรงบนโลกออนไลน์

3) ผลกระทบของการกระรานทางไซเบอร์ที่ปรากฏในงานวิจัยนี้ส่วนใหญ่เป็นผลกระทบในระยะสั้น การศึกษาผลกระทบระยะยาวที่เกิดกับเหยื่อยังไม่เคยมีการวิจัยมาก่อน จึงเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องพัฒนาเพื่อให้เข้าใจถึงความรุนแรงของการกระรานทางไซเบอร์ ที่อาจมีผลต่อเนื่องต่อสุขภาพจิตและชีวิตของเหยื่อในระยะยาว ข้อมูลนี้จะช่วยให้สามารถออกแบบการช่วยเหลือและการฟื้นฟูเหยื่อได้อย่างเหมาะสมและครบถ้วนยิ่งขึ้น

บรรณานุกรม

- กฤษฎา แสงเจริญทรัพย์ และวินันท์กานต์ รุจิภักดิ์. (2564). Cyberbullying ความหมาย และการทบทวนแนวคิดภายใต้บริบทของสังคมไทย. *วารสารกฎหมายและนโยบายสาธารณสุข*, 7(1), 171-193.
- ชินดนัย ศิริสมฤทัย. (2560). *การรับรู้ทัศนคติและความตั้งใจในการเกิดพฤติกรรมการกลั่นแกล้งบนโลกไซเบอร์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยกรุงเทพ.
- ณัฐกานต์ จันทศิริพิทุธ. (2560). *ความสัมพันธ์ระหว่างความถี่ของการรังแกในพื้นที่ไซเบอร์กับการเผชิญปัญหาของเหยื่อ: อิทธิพลส่งผ่านของการประเมินทางปัญญาโดยมีความเป็นนิรนามของผู้กระทำเป็นตัวแปรกำกับ*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2565). *การบูลลี่ทางไซเบอร์*. <https://www.happyhomeclinic.com/mh12-cyberbullying.html>
- นภาพรรณ อาชาพีเชอร์ และ วรชัญญ์ คุรุจิต. (2565). บทบาทของสื่อดิจิทัล ปัจจัยที่มีผลต่อพฤติกรรมการรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในกลุ่มเยาวชนไทย และแนวทางการป้องกันและแก้ไขปัญห. *วารสารชุมชนวิจัย มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา*, 16(2), 191-204.
- ปองกมล สุรัตน์. (2561). *การรังแกผ่านโลกไซเบอร์ในมิติสังคมวัฒนธรรม: กรณีศึกษาเยาวชนไทยเจนเอเรชั่น Z*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- พิมพ์พลอย รุ่งแสง. (2560). *ผลของกลุ่มการปรึกษาเชิงจิตวิทยาต่อการเห็นคุณค่าในตนเองของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นที่ถูกข่มเหงรังแกทางโลกไซเบอร์*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ฤทัยชนนี สิทธิชัย และ ฉันทยากร ตุดเกื้อ. (2560). พฤติกรรมการรังแกบนโลกไซเบอร์ของเยาวชนในสามจังหวัดชายแดนใต้. *วารสารวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์*, 28(1), 86-99.
- ศูนย์ข้อมูลและข่าวสืบสวนเพื่อสิทธิพลเมือง. (2563). *พบเด็กไทยเสี่ยงภัย 'ถูกกลั่นแกล้ง' ทั้งใน 'ห้องเรียน-โลกออนไลน์'*. <https://www.tcijthai.com/news/2020/19/scoop/9779>
- สาลินี อารังเลาหะพันธุ์, อัญมณี กุมมาระกะ, ภัทรีณี ไตรสถิตย์, ฤทัยชนก กาศเกษม, เบญจลักษณ์ มณีทอง, ณัฏพร มโนใจ, ... พิมพ์วรัญญ์ ศรีคำมูล. (2565). การกลั่นแกล้งในโลกออนไลน์และการรับมืออย่างเหมาะสมในกลุ่มเยาวชน. *วารสารกองทุนพัฒนาสื่อปลอดภัยและสร้างสรรค์*, 1(3), 1-22.
- สุวิพร ไฉไลสถาพร, อัจฉรา ประเสริฐสิน และแววตา เตชาทวีวรรณ. (2560). ประสบการณ์และแนวทางการเผชิญปัญหาของเด็กและเยาวชนไทยที่ตกเป็นเหยื่อการกลั่นแกล้งทางไซเบอร์. *วารสารวิจัยและพัฒนาหลักสูตร*, 7(2), 215-234.
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (14 สิงหาคม 2562). *cyber bully การระรานทางไซเบอร์*. <https://www.facebook.com/RatchabanditThai/photos/cyber-bullyการระรานทางไซเบอร์การกลั่นแกล้ง-การให้ร้าย-การด่าว่า-การข่มเหง-หรือกา/2527570907300989/>
- หทัยภัทร โอสุวรรณ. (2562). *ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อพฤติกรรมการกลั่นแกล้งทางอินเทอร์เน็ตของนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นในประเทศไทย*. [วิทยานิพนธ์ปริญญาโท]. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Belsey, B. (2005). *Cyberbullying: An emerging threat to the "always on" generation*. Retrieved January 16, 2007 from http://www.cyberbullying.ca/pdf/feature_dec2005.pdf
- Berson, I. R., Berson, M. J., & Ferron, J. M. (2002). Emerging Risks of Violence in the Digital Age: Lessons for Educators from an Online Study of Adolescent Girls in the United States. *Journal of School Violence*, 1(2), 51–71. https://doi.org/10.1300/J202v01n02_04
- Bhatnagar, B. (2024, 27 March). *One in six school aged children experiences cyberbullying, finds new WHO/Europe study*. WHO. <https://www.who.int/europe/news/item/27-03-2024-one-in-six-school-aged-children-experiences-cyberbullying--finds-new-who-europe-study>

- Boyd, M. (2012). *A Phenomenological Investigation of the Origination and Manifestation of the Cyberbully/Cyberbullying Victim Relationship from the Perspective of Cyberbullying Victims*. [Doctoral dissertation]. Liberty University.
- Erişti, B. (2019). Reactions victims display against cyberbullying: a cross-cultural comparison. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 6(2), 426-437. <https://doi.org/10.33200/ijcer.624623>
- Euajarusphan, A. (2021). Cyberbullying and Thai Generation Z Youths in Bangkok, Thailand. *International Journal of Crime, Law and Social Issues*, 8(2), 43-55. <https://doi.org/10.14456/ijclsi.2021.5>.
- Farhangpour, P., Mutshaeni, H. N., & Maluleke, C. (2019). Emotional and academic effects of cyberbullying on students in a rural high school in the Limpopo province, South Africa. *South African Journal of Information Management*, 21(1), 1-8. <https://doi.org/10.4102/sajim.v21i1.925>
- Foody, M., Samara, M., & Carlbring, P. (2015). A review of cyberbullying and suggestions for online psychological therapy. *Internet Interventions*, 2(3), 235-242. <https://doi.org/10.1016/j.invent.2015.05.002>
- Hoff, D. L., & Mitchell, S. N. (2009). Cyberbullying: causes, effects, and remedies. *Journal of Educational Administration*, 47(5), 652-665. <https://doi.org/10.1108/09578230910981107>
- Jacobs, N. C. L., Goossens, L., Dehue, F., Völlink, T., & Lechner, L. (2015). Dutch Cyberbullying Victims' Experiences, Perceptions, Attitudes and Motivations Related to (Coping with) Cyberbullying: Focus Group Interviews. *Societies*, 5(1), 43-64. <https://doi.org/10.3390/soc5010043>
- Kibe, L., Kwanya, T., Kogos, A., Ogolla, E., & Onsare, C. (2022). Types of Cyberbullying Experienced on Facebook by Undergraduate Students in Kenyan Universities. *Cyberspace Studies*, 6(2), 149-182. <https://doi.org/10.22059/jcss.2022.345644.1076>
- Kowalski, R. (2018). Cyberbullying. In J. L. Ireland, P. Birch, & C. A. Ireland (Eds.), *The Routledge International Handbook of Human Aggression* (pp. 131-142). Routledge.
- Kumar, V. L., & Goldstein, M. A. (2020). Cyberbullying and Adolescents. *Curr Pediatr Rep*, 8(3), 86-92. <https://doi.org/10.1007/s40124-020-00217-6>
- Machackova, H., Cerna, A., Sevcikova, A., Dedkova, L., & Daneback, K. (2013). Effectiveness of coping strategies for victims of cyberbullying. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 7(3), Article 5. <https://doi.org/10.5817/CP2013-3-5>
- Peled, Y. (2019). Cyberbullying and its influence on academic, social, and emotional development of undergraduate students. *Heliyon*, 5(3), 1-22. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2019.e01393>
- Price, M., & Dalgleish, J. (2010). Cyberbullying: Experiences, impacts and coping strategies as described by Australian young people. *Youth Studies Australia*, 29(2), 51-59. <https://search.informit.org/doi/10.3316/ielapa.213627997089283>
- Rungsakorn, B. (2011). *Effects of Family Context and Self-Esteem towards Cyber-Bullying Attitudes among Female Students Secondary School in Bangkok*. [Master's thesis]. Mahidol University.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of child psychology and psychiatry*, 49(4), 376-385. <https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x>

- Šléglová, V., & Cerna, A. (2011). Cyberbullying in Adolescent Victims: Perception and Coping. *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 5(2), Article 4. <https://cyberpsychology.eu/article/view/4248>
- Songsiri, N. (2010). *Relationship between personal characteristics family context and cyber-bullying among secondary and vocational students in Bangkok*. [Master's thesis]. Mahidol University.
- Spencer, L., Ritchie, J., Ormston, R., O'Connor, W., & Barnard, M. (2014). Analysis: Principles and Processes. In J. Ritchie, J. Lewis, C. M. Nicholls, & R. Ormston (Eds.), *Qualitative research practice : a guide for social science students and researchers* (2 ed., pp. 269-293). Sage.
- Wright, M. F., Wachs, S., Huang, Z., Kamble, S. V., Soudi, S., & Bayraktar, F. (2022). Longitudinal Associations among Machiavellianism, Popularity Goals, and Adolescents' Cyberbullying Involvement: The Role of Gender. *The Journal of Genetic Psychology*, 183(5), 482–493. <https://doi.org/10.1080/00221325.2022.2095251>
- Yurdakul, Y., Beyazıt, U., & Bütün Ayhan, A. (2022). Individual, Social, and Occupational Effects of Cyberbullying During Adolescence. In I. Management Association (Ed.), *Research Anthology on Combating Cyber-Aggression and Online Negativity* (pp. 1338-1360). IGI Global. <https://doi.org/10.4018/978-1-6684-5594-4.ch067>